

OR LOS EXPERTOS DE

GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR

Nintendo®

Acción

- ✓ Mapas de todos los niveles
- ✓ Información de los 150 Pokémon
- ✓ Estrategias para Entrenadores
- ✓ Los mejores trucos multijugador

POR SOLO **695** PTA



**SOLUCIÓN COMPLETA**

- Acaba el juego
- ¡Hazte con todos!
- Vence a los jefes
- Curiosidades

**Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.**

HOBBY PRESS



**DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON**



**¡Hazte con todos!**



Fox Kids en **SATÉLITE** CANAL DIGITAL y en los principales operadores de cable



# Por los expertos de

**Nintendo**  
*Acción*



# POKÉMON

## GUÍA MAESTRA

### GUÍA DEL JUEGO

**Ve a la página 18**

- ✓ **Todas las ciudades, rutas y pueblos**
- ✓ **Solución a los problemas Pokémon**

Pueblo Paleta .....	página 18
Ciudad Verde .....	página 22
Bosque Verde .....	página 26
Ciudad Plateada .....	página 28
Mt. Moon .....	página 32
Ciudad Celeste .....	página 36
Ciudad Carmín .....	página 42
S.S. Anne .....	página 44
Túnel de Roca .....	página 50
Pueblo Lavanda .....	página 52
Ciudad Azulona .....	página 56
Guarida Rocket CG .....	página 60
Torre Pokémon .....	página 62
Ciudad Azafrán .....	página 64
Silph S.A. ....	página 66
Ciudad Fucsia .....	página 76
Zona Safari .....	página 78
Islas Espuma .....	página 82
Isla Azafrán .....	página 84
Casa Pokémon .....	página 86
Calle Victoria .....	página 92
Meseta Añil .....	página 94
Central Eléctrica .....	página 98
Mazmorra Rara .....	página 100



### TRUCOS POKÉMON

- ✓ **Los mejores**
- ✓ **Claves para conseguir un devastador equipo Pokémon**

**Ve a la página 4**

Unas palabras del Profesor Oak .....	página 5
Rojo frente a Azul .....	página 6
Elige tu Pokémon .....	página 7
Lucha Pokémon .....	página 8
Captura de Pokémon .....	página 9
La plantilla inicial .....	página 10
Consejos para salvar .....	página 10
Entrenando Pokémon .....	página 12
Evolución .....	página 13
Consejos Multijugador .....	página 14
Mapa del mundo Pokémon .....	página 16

## Pokéayuda

- ✓ **Habilidades Pokémon.**
  - ✓ **Cada Pokémon es de un Tipo...**
- Lee su nombre y localízalo en el dibujo.

**Vé a la página 11**





✓ Dónde hacerte con todos ✓ Finaliza la aventura ✓ Sé un Maestro Pokémon



La aventura más grande de todos los tiempos para Game Boy te está esperando. Pero, si quieres ser un Maestro Pokémon, vas a necesitar algo de ayuda...



## Ser un Maestro

**A** sí que quieres ser un Maestro Pokémon, ¿eh? ¿Crees que tienes lo que hace falta para ser uno de los Mejores Entrenadores del Mundo...?

Para convertirte en Maestro Pokémon necesitarás completar la aventura, vencer a todos tus rivales, y hacerte con cada uno de los 150 Pokémon.

También necesitarás una poderosa cuadrilla de fuertes Pokémon que puedan machacar a Gary, al Alto Mando e incluso a tus amigos.

Si eres lo suficientemente valiente para afrontar esta aventura, vas a necesitar algo de ayuda y algunas advertencias. No te preocupes, estás en el lugar adecuado.

## Los mejores trucos

Esta guía ha sido escrita por los expertos de Nintendo Acción, y contiene toda la información que puedas necesitar.

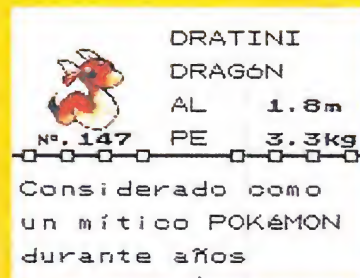
Te mostraremos cómo finalizar el juego, cómo entrenar una poderosa cuadrilla de Pokémon y dónde hacerte con las 150 criaturas.

Encontrarás trucos especiales que no puedes conseguir en ningún otro sitio, información de cada criatura, y montones de Pokédetales que contar a tus amigos.

Respira hondo, inserta el cartucho Pokémon en tu Game Boy, y enciéndela. Vas a participar en un sorprendente viaje...



▲ Derrotarás al Alto Mando.



▲ Sabrás dónde hacerte con todos.

## El Profesor Oak

El Profesor Oak es el experto Pokémon del juego, y siempre tiene algún útil truco que enseñarte.

Se puede contactar con el Profesor a través de los PCs que encontrarás en todas las ciudades, o volviendo a visitar Pueblo Paleta.

También examinará tu Pokédex durante el juego y dará su opinión sobre tu creciente colección de Pokémon.

Busca sus trucos en esta Guía de Maestros Pokémon y asegúrate de escuchar lo que dice.



▲ El Profesor es un gran Pokésabio.

## Oak dice...

**Asegúrate de leer la Guía de Entrenador que encontrarás gratis junto con tu cartucho de Pokémon.**

He empleado varios años de duro trabajo en crear este imprescindible manual y, si no lo lees "de pé a pá", nunca llegarás a ser un verdadero Maestro Pokémon.

Esta guía contiene trucos ESPECIALES para convertirse en el Entrenador más temible del mundo. Pero, si ignoras las reglas básicas, nunca pasarás del primer jefe final.

Mantente atento a mis Pokétrucos cuando utilices esta guía, y escucha siempre lo que diga. Soy un sabio, después de todo.





# Rojo VS Azul

Las ediciones Roja y Azul son casi el mismo cartucho, pero hay cosas que deberías saber sobre la versión que no tienes.

## La gran diferencia

La diferencia más notable es que los cartuchos Rojo y Azul ofrecen una ligera variación en la plantilla de Pokémon que podrás conseguir. Ninguna versión tiene ventaja sobre su opuesta, así que, si tienes el Rojo, no te preocupes, tus amigos "azules" no conseguirán Pokémon más fuertes.



▲ Sólo podrás capturar Vulpix en la versión Azul, ve sabiéndolo.



▲ Si quieres capturar un Arcanine salvaje, cómprate Pokémon Rojo.

## Fuera de tu alcance

Algunos Pokémon no podrán ser capturados en tu versión del juego, pero podrás verlos en las luchas contra entrenadores.

Mira la lista de abajo para enterarte mejor. Queda bastante claro que NUNCA encontrarás Scyther o Electabuzz en Pokémon Azul, y que Pinsir y Magmar no aparecen en Pokémon Rojo. Tendrás que cambiarlos con alguien si quieres echarles un ojo más de cerca.

### POKÉMON ROJO SÓLO EN LUCHA ENTREN.

- MEOWTH
- PERSIAN
- SANDSHREW
- SANDSLASH
- VULPIX
- NINETALES
- BELLSPROUT
- WEEPINBELL
- VICTREEBEL

### POKÉMON AZUL SÓLO EN LUCHA ENTREN.

- ARCANINE
- GROWLITHE
- ODDISH
- GLOOM
- VILEPLUME
- MANKEY
- PRIMEAPE
- EKANS
- ARBOK

## Oak dice...

Cada versión de Pokémon ofrece 11 criaturas exclusivas que no se consiguen en la otra edición.

Si quieres a estos Pokémon exclusivos en tu escuadrón, tendrás que cambiarlos con tus amigos.

Un truco. Cuando encuentres un área con Pokémon exclusivos de tu cartucho, píllalos dos. Entonces tendrás un raro Pokémon para cambiar con los amigos, y otro igual sólo para ti. Que lo disfrutes, majo.



### POKÉMON ROJO EXCLUSIVOS

- PRIMEAPE
- MANKEY
- GROWLITHE
- ARCANINE
- SCYTH
- EKANS
- ARBOK
- ELECTABUZZ
- ODDISH
- GLOOM
- VILEPLUME

### POKÉMON AZUL EXCLUSIVOS

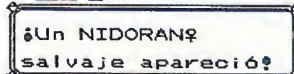
- SANDSHREW
- SANDSLASH
- MEOWTH
- PERSIAN
- BELLSPROUT
- WEEPINBELL
- VICTREEBEL
- PINSIR
- VULPIX
- NINETALES
- MAGMA

## Más o menos

Cuando vayas en busca de estas criaturillas de bolsillo, te darás cuenta de que hay unas especies que aparecen con más frecuencia en cada uno de los cartuchos.

En el Rojo, los Nidoran macho abundan por todos lados, mientras que los Nidoran hembra pueblan alegremente el Azul.

También en el rojo, te hartarás de Weedles y Kakunas, pero verás más Caterpies y Metapods en el Azul.



▲ ¿Buscando un Nidoran hembra? Es más fácil en la edición Azul.

## Hábitat de los Pokémon



La pinza más grande tiene una enorme potencia,

▲ En el Azul hay Kinglers para aburrir.

Otra diferencia entre Rojo y Azul es que algunos Pokémon aparecen en localizaciones distintas.

Encontrarás montones de Krabbys y Kinglers en Islas Espuma en Pokémon Azul, mientras que Horseas y Seadras ocupan ese lugar en la edición Roja.

Usa la guía para saber dónde encontrar a tus favoritos.



# Eligiendo tu Pokémon

Uno de los primeros problemitas es escoger entre los tres Pokémon que te ofrece el Profesor Oak en su laboratorio.

Aunque cada criatura tiene unos poderes diferentes, en la elección inicial es difícil equivocarse.

Los tres Pokémon del Profesor Oak se convertirán en luchadores formidables, y cada uno tiene otras dos apariencias hacia las que podrá evolucionar.

**BULBASAU** SAUR

SEMILLA

AL 0.7m

Nº. 001 PE 6.9kg

Una rara semilla fue plantada en su espalda.

**CHARMANDER**

LAGARTIJA

AL 0.6m

Nº. 004 PE 8.5kg

Prefiere los sitios calientes. Dicen que cuando

**SQUIRTLE** TURTLE

TORTUGUITA

AL 0.5m

Nº. 007 PE 9.0kg

Tras nacer, su espalda se hincha y endurece como



## Bulbasaur

**Aunque todos los Pokémon iniciales son igual de guays, Bulbasaur es la elección de Nintendo Acción!**

¿Qué es lo bueno de Bulbasaur?

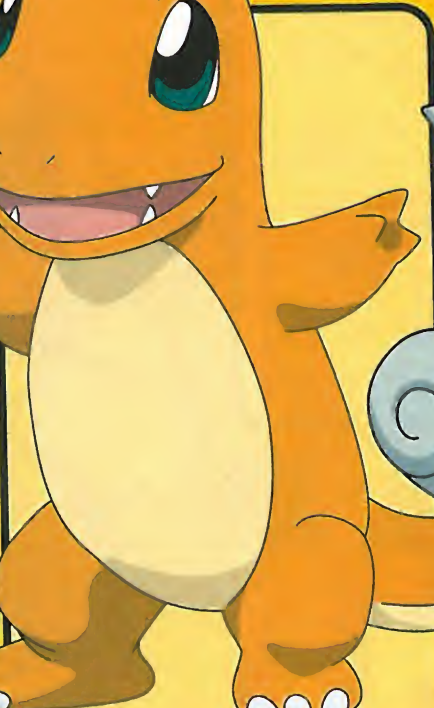
- El nivel de Bulbasaur crece más rápido que el de los demás, lo que significa que se pone fuerte y aprende nuevas habilidades antes que los otros.
- Los ataques de Bulbasaur son muy efectivos contra los dos primeros Líderes de Gimnasio.

¿Qué es lo malo de Bulbasaur?

El pequeño Bulbasaur sólo puede aprender uno de los cinco ataques de las Máquinas Ocultas, el de MO 01, Corte. Squirtle y Charmander pueden aprender dos, así que son algo más útiles para ayudarte en tu aventura por el mundo Pokémon.

## Truco Bulbasaur

Antes de enfrentarte al primer Líder, Brock, en Ciudad Plateada, asegúrate de que Bulbasaur aprenda la habilidad Látigo Cepa. ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!



## Charmander

**Charmander es una valiente elección. Crece y aprende habilidades bastante más lentamente que los otros dos.**

¿Qué es lo bueno de Charmander?

- Como Pokémon de Fuego, Charmander puede aprender los golpes más poderosos del juego.
- Charmander puede aprender dos de las cinco Máquinas ocultas, MO 01, Corte y MO 04, Fuerza. Te ayudará durante todo el juego.

¿Qué es lo malo de Charmander?

El fogoso Charmander es una patata contra los dos primeros Líderes de Gimnasio, Brock en Ciudad Plateada y Misty en Ciudad Celeste. Este impetuoso Pokémon necesitará la ayuda de las otras criaturas que vayas consiguiendo.

## Truco Charmander

Si quieres hacer de este Pokémon de Fuego un líder, consíguele un Pikachu como compañero de escuadra. Cuando evolucione a Charizard, será virtualmente imparable.



## Squirtle

**Aunque pequeñito y bonitito es una sólida elección. Aprenderá algunos de los ataques más poderosos.**

¿Qué es lo bueno de Squirtle?

- Es efectivo contra los Pokémon Tierra, así que le verás machacar la escuadra de Brock.
- Puede aprender dos de las cinco Máquinas Ocultas. La MO 03, Surf y MO 04, Fuerza, dos habilidades vitales en la aventura.

¿Qué es lo malo de Squirtle?

El fornido Pokémon Dragón puede vencer a Squirtle sin despeinarse, así es la vida. Este problema puede ir a mayores cuando te enfrentes con el Maestro Pokémon Lance, líder del Alto Mando y uno de los retos finales del juego.

## Truco Squirtle

Cuando derrotes a Misty en el gimnasio de Ciudad Celeste, dale a Squirtle la MT 11, Rayo Burbuja. Es un poderoso ataque para derrotar Pokémon de un solo golpe.



# Luchar y Capturar

**Luchar contra Pokémon salvajes y capturarlos son las partes más importantes del juego. Apréndelo bien.**

## La lucha Pokémon

**C**omo sabes, cada Pokémon pertenece a un Tipo, que puede ser Normal, Planta, Tierra, Fuego, y muchos más.

Pon mucha atención en qué Tipo de Pokémon va a luchar contigo. Incluso tus más poderosos Pokémon pueden ser vencidos de un plumazo si los encaras con un Tipo de criatura que sea superefectiva frente a tu bestia.

Algunos Pokémon tienen dos Tipos diferentes, como Kakuna, que es un Pokémon Bicho / Veneno. Usa a éstos para tener más ventajas.

<div>BELLSPOUR</div> <div>PS: <div>N18</div></div> <div></div> <div>MEWTWO</div> <div>PS: <div>N70</div></div> <div><div>243/243</div></div> <div><div>LUCHA FUEGO</div><div>OBJ. ESC</div></div>		<div></div> <div>VENUSAUR</div> <div>PS: <div>N32</div></div> <div><div>107/107</div></div> <div>ESTADO OK</div> <div>Nº. 003</div> <div><div>ATAQUE</div><div>DEFENSA</div><div>VELOCID.</div><div>ESPECIAL</div><div>67</div><div>71</div><div>69</div><div>74</div></div> <div><div>TIPO1/</div><div>TIPO2/</div><div>Nº10/</div><div>EO/</div><div>PLANTA</div><div>VENENO</div><div>08342</div><div>DAVID</div></div>
--	--	---

▲ Eleva los Niveles de tu escuadra para machacar Pokémon salvajes.

▲ Pokémon como Bulbasaur tienen dos Tipos, y se hacen muy útiles.

## Oak dice...

**El cuadro superior de la siguiente página muestra la mejor manera de capturar Pokémon, pero hay unas reglas que debes cumplir si quieres hacerte con todos. No hay nada peor que encontrar una criatura que no tienes y hacerla pedazos.**



■ No uses tus Pokémon más fuertes para atacar a un posible fichaje. Si vences a un Pokémon salvaje, no podrás capturarlo.

■ No uses Pokémon que sean super-efectivos contra la criatura que quieres capturar. Mira antes los datos de batalla Pokémon...

■ No utilices ataques venenosos contra los Pokémon que quieras capturar. Pueden desmayarse antes de poder utilizar una Pokéball...

■ Salva antes siempre que te enfrentes a un Pokémon de los que sólo aparece una vez en el juego, como Mewtwo y las Aves Legendarias. Si no, puede que te

arrepientas... Y lleva siempre una buena cantidad de Pokéball, nunca se sabe cuándo puede aparecer uno de estos Pokémon raros.

■ Si una Tienda Pokémon vende cosas como Ultra Balls, cómpralas. Significa que los Pokémon del área circundante son difíciles de cazar, y necesitarás la Pokéball más poderosa posible.

■ Contrariamente a la creencia popular, ¡SOLO HAY UNA MASTER BALL EN TODO EL JUEGO! Captura Pokémon muy fácilmente, así que guárdala para el rarísimo Mewtwo.

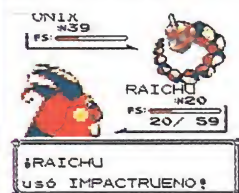




## ¡Hazte con todos!

**C**apturar Pokémon salvajes no es difícil, pero requiere práctica -¡y mucha suerte!- conseguir a las criaturas más raras.

No hay una manera definitiva de cazar Pokémon salvajes, pero aquí tienes la mejor para capturar criaturas escurridizas. Usa siempre este útil y comprobadísimo método.



▲ Usar un Pokémon de un nivel parecido al que quieres capturar hará que su energía baje lentamente.



▲ Cuando quede muy poquito en su barra de energía, usa un ataque de dormir o paralizar si lo hay.



▲ Ahora empieza a lanzar Pokéball. Tendrás que utilizar un montón (hasta 30) para los Pokémon raros.



▲ Puede llevarte más de 20 Pokéball capturar un Snorlax.

## Datos de batalla Pokémon

Si estás a punto de empezar una batalla con Pokémon que nunca habías visto, asegúrate de mirar estos datos de batalla Pokémon.

Busca tu Tipo de Pokémon en la columna de la izquierda. Después, encuentra el Tipo de Pokémon contra el que vas a luchar. Mira la casilla

donde se cruzan, y descubrirás si tu criatura tiene las de ganar o no.

Pero claro, si enfrentas un Pokémon de Fuego Nivel 50 contra un Squirtle Nivel 3, tu Pokémon de Agua perderá aunque lleve ventaja. Los datos de batalla están pensados para Pokémon de niveles similares.

### RIVAL POKÉMON

✓ = ¡A ganar! ● = Poca ventaja ✗ = ¡Cuidado!

TU POKÉMON

VS	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN
NORMAL													✗	●	
FUEGO		✗	✗		✓	✓						✓	✗		✗
AGUA		✓	✗	✗	✗				✓				✓		✗
ELÉCTRICO			✓	✗	✗				●	✓					✗
PLANTA		✗	✓		✗			✗	✓	✗		✗	✓		✗
HIELO		✗	✗		✓	✗			✓	✓			✓		✓
LUCHA	✓					✓		✗		✗	✗	✗	✓	●	
VENENO					✓			✗	✗			✓	✗	✗	
TIERRA		✓		✓	✗			✓		●		✗	✓		
VOLADOR				✗	✓		✓					✓	✗		
PSÍQUICO							✓	✓			✗				
BICHO		✗			✓		✗			✗	✓			✗	
ROCA		✓				✓	✗		✗	✓		✓			
FANTASMA	●										✓				
DRAGÓN															✓



## La plantilla inicial

Tienes todos tus Pokémon preferidos, vale, pero tendrás que construir un buen equipo si queremos terminar el juego.

Podrías tirarte semanas consiguiendo un Pikachu de nivel 50, pero, si en una batalla cae derrotado, ¿quién se encargará de proteger a los debiluchos Pokémon que te quedan?

Formar fuertes equipos es uno de los retos del juego, y como siempre en Pokémon, no hay un modo definitivo de conseguirlo. Aunque Oak sabe algo...

MEWTWO	PS:	243/243
ZAPDOS	PS:	150
HYPER	PS:	160/160
ONIX	PS:	143/143
CHARIZARD	PS:	84/84
ARCANINE	PS:	188/188
	PS:	106/106

Elige un POKÉMON.

GLIGLYPUFF	PS:	26/26
NIDORAN	PS:	20/20
SPEAROW	PS:	15/15
GEODUDE	PS:	28/28
PARAS	PS:	25/25
CHARMELEON	PS:	67/67

Elige un POKÉMON.

▲ Hazte con un equipo fuerte...

▲ ...no con una patraña como ésta!

## El equipo de Oak

**No existe la escuadra perfecta, pero sí algunas cosas que deberías tener en la cabeza continuamente.**

Los equipos fuertes son importantes si quieres enfrentarte a tus amigos. Después de todo, nadie quiere perder una y otra vez, ¿no?...

■ Nunca se sabe el Tipo del Pokémon que atacará, así que intenta tener gran variedad de Tipos en tu escuadra. Si tienes seis Pokémon de Fuego y luchas contra la Líder de los Pokémon de Agua, Misty, ¡serás historia!

■ Entrena a tus Pokémon hasta que estén todos en el mismo nivel. A-bú-rre-te. Gasta horas y horas de tu tiempo en lugares como Bosque Verde, luchando y subiendo el nivel de todo tu equipo. Puede parecer pesado (lo es), pero hará el juego más fácil.

■ Sé un poco pillo. Si sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa antes del primer ataque del enemigo, ¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla! El Pokémon que sustituya al débil recibirá un ataque del enemigo, así que asegúrate de que sea lo suficientemente bestia como para soportarlo sin problemas.

■ Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. El juego no te dejará usar la opción Escapar si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentres.

■ Tendrás que enseñar las habilidades de las MO (Máquinas Ocultas) a los Pokémon para que te ayuden a resolver puzzles y explorar nuevas áreas. Antes de enseñar una MO a un Pokémon, asegúrate de que quieres a ese Pokémon en tu equipo durante el resto del juego. Las MO son vitales para completar la aventura y, una vez utilizadas, no podrás pasar la habilidad a otro Pokémon. ¡Mucho cuidado!

■ Bulbasaur es una buena elección si quieres un equipo fuerte. Sube de nivel rápidamente, así que puede defender a los Pokémon que estás entrenando...



## Consejos para salvar

Una de las mejores cosas de Pokémon es que puedes salvar siempre que quieras.

Salva siempre que puedas. Recuerda que si todos los Pokémon que llevas son eliminados, perderás la mitad del dinero que tengas.

Una vez más, el sabio Profesor Oak tiene valiosos trucos que te ayudarán a ahorrar tiempo, dinero, y noches de insomnio. Echa un ojo aquí debajo...



▲ Salva en la Zona Safari.

## Oak dice...

**Si quieres convertirte en un Maestro Pokémon, una de las lecciones más importantes es aprender a salvar la partida a tiempo.**

Salvar en el momento justo puede hacer que los entrenadores rivales dejen de sacarte el dinero, y te dará otra oportunidad para capturar raros Pokémon.

Si salvas en un momento muy importante y a continuación echas la partida a perder, lo único que tienes que hacer es apagar tu Game Boy y reintentarlo. Truco viejo, pero útil...

■ Salva siempre antes de una batalla contra un Líder. Si te elimina, ¡perderás la mitad de tu dinero!

■ Salva antes de luchar con Pokémon raros, como Articuno, Moltres, Zapados, Snorlax y Mewtwo. Si te los cargas, ¡nunca más volverás a tener la oportunidad de capturarlos!

■ Asegúrate de salvar siempre que cures a tus Pokémon en un Centro Pokémon. De esta manera, si tienes que volver a empezar, podrás ir a por el que te ha eliminado sin perder tiempo en recuperar a tu equipo.

■ Siempre, siempre, salva antes de entrar en una mazmorra como MT. Moon. Si andas mal de energía, tu equipo puede sucumbir antes de que encuentres una salida de estas peligrosas y laberínticas áreas. Si has salvado en la entrada, será menos costoso empezar la mazmorra de nuevo.







## Tipos Pokémon

Nº NOMBRE TAMAÑO PESO

### AGUA

#007	Squirtle	0,5 m	9,0 kg
#008	Wartortle	1,0 m	22,5 kg
#009	Blastoise	1,6 m	85,5 kg
#054	Psyduck	0,8 m	19,6 kg
#055	Golduck	1,7 m	76,0 kg
#060	Poliwhag	0,6 m	12,4 kg
#061	Poliwhirl	1,0 m	20,0 kg
#086	Seel	1,1 m	90,0 kg
#090	Shellder	0,3 m	4,0 kg
#098	Krabby	0,4 m	6,5 kg
#099	Kingler	1,3 m	60,0 kg
#116	Horsea	0,4 m	8,0 kg
#117	Seadra	1,2 m	25,0 kg
#118	Goldeen	0,6 m	15,0 kg
#119	Seaking	1,3 m	39,0 kg
#120	Staryu	0,8 m	34,5 kg
#129	Magikarp	0,9 m	10,0 kg
#134	Vaporeon	1,0 m	29,0 kg

### NORMAL VOLADOR

#016	Pidgey	0,3 m	1,8 kg
#017	Pidgeotto	1,1 m	30,0 kg
#018	Pidgeot	1,5 m	39,5 kg
#021	Spearow	0,3 m	2,0 kg
#022	Fearow	1,2 m	38,0 kg
#083	Farfetch'd	0,8 m	15,0 kg
#084	Doduo	1,4 m	39,2 kg
#085	Dodrio	1,8 m	85,2 kg

### PLANTA

#114	Tangela	1,0 m	35,0 kg
------	---------	-------	---------

### HIELO PSÍQUICO

#124	Jynx	1,4 m	40,6 kg
------	------	-------	---------

### AGUA VOLADOR

#130	Gyarados	6,5 m	235,0 kg
------	----------	-------	----------

### ELÉCTRICO VOLADOR

#145	Zapdos	1,6 m	52,6 kg
------	--------	-------	---------



# Entrena y Evolucionona

**Si quieres conseguir los 150 Pokémon, vas a tener que entrenar y evolucionar a las más raras criaturas.**

## Consejos para entrenar

**B**usca siempre Pokémon jóvenes para entrenar. Una criatura bien entrenada se convertirá en un fabuloso luchador.

Si entrenas a un Pokémon desde temprana edad, se hará mucho más poderoso que cualquier Pokémon salvaje de la misma especie que captures.

Si has llevado a un Raichu del Nivel 25 al 50, captura un Raichu nivel 50 en la Central de Energía y compara sus estatus.

Verás que, aunque ambos son poderosos en el nivel 50, el Pokémon de tu equipo tendrá muchos más ataques y habilidades especiales.

## La Evolución es buena

La ventaja más importante de la Evolución es que permite completar tu Pokédex mucho más rápido.

También, cuando un Pokémon evoluciona, puede aumentar su status en ataque, defensa, especial y velocidad, haciéndolo más útil contra Entrenadores.

Y lo mejor de todo, puede que un Pokémon inútil se convierta en un gran luchador. ¿Quién iba a pensar que Gyarados era antes un Magikarp...?

## Evolución a la carta

¿Qué? ¿Pikachu evoluciona? ¡¿Qué es esto, por Dios?! Siéntate un momentito, y déjanos explicarte...

Cuando un Pokémon evoluciona se convierte en otra criatura, consiguiéndote un nuevo fichaje en tu Pokédex.

De todas formas, si presionas B para abortar la Evolución, tu Pokémon puede terminar siendo un luchador mucho más fuerte.

## La Evolución es mala

Si interrumpes la Evolución de un Pokémon, manteniéndolo en su forma original, aprenderá habilidades más rápidamente que la versión evolucionada.

Por ejemplo, un Squirtle aprenderá el superpoderoso ataque Hidro Bomba en el Nivel 42, mientras que su evolución, Wartortle, tendrá que esperar al Nivel 47.

Y peor aún, el grandón Blastoise no aprenderá Hidro Bomba hasta llegar al Nivel 52, ¡diez niveles más tarde que el pequeño Squirtle!



▲ La evolución permitirá conseguir Pokémon de muchas formas y tamaños.



## Evolución por subir Nivel

En general, un Pokémon evoluciona a su segunda o tercera forma a base de batallas y subidas de nivel.

Puede llevar un montón de tiempo. Si eres un fan de cierta especie de Pokémon, evolucionalo mediante batallas contra Entrenadores.

Si no estás interesado en ninguna criatura en particular, guárdalos en tu PC e intenta capturar su forma evolucionada más tarde, durante la aventura.

El Caramelo Raro elevará un nivel a cualquier Pokémon, pero no lo uses en tus Pokémon favoritos. Sus estadísticas no suben demasiado.

## Evolución por intercambio

Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter evolucionan cuando los cambias con un amigo en el Club del Cable.

No tendrás que elevar el nivel de Geodude, Abra, Machop y Gastly hasta llegar a sus segundas formas; sólo con cambiarlos, evolucionarán.

Lo mejor. Este método no paraliza el aprendizaje de nuevas habilidades. Tras la lucha, ¡consiguen 1,5 veces los Puntos de Experiencia normales!



## Niveles de madurez

La Piedras Elementales son guays para conseguir las criaturas que necesitas para completar tu Pokédex, pero pueden hacer que tus Pokémon no se hagan tan poderosos.

Todos los Pokémon tienen un "Nivel de Madurez". Cuando lleguen a este nivel, no aprenderán nuevos movimientos especiales.

Por ejemplo, si tienes un Pikachu Nivel 20 todavía aprenderá tres nuevos movimientos. En cambio, si usas la Piedra Trueno y lo evolucionas a Raichu, nunca aprenderá esos tres movimientos. Lo que deberías hacer es esperar a que alcance su nivel de madurez (Nivel 43 en Pikachu) y después, convertirlo en Raichu con la Piedra Trueno. Aquí están los Pokémon que pueden caer en esta trampa de madurez.



### POKÉMON

### NIVEL DE MADUREZ

<b>CLEFAIRY</b>	<b>N 48</b>
<b>EXEGGCUTE</b>	<b>N 48 *</b>
<b>GLOOM</b>	<b>N 52</b>
<b>GROWLITHE</b>	<b>N 50</b>
<b>JIGGLYPUFF</b>	<b>N 39</b>
<b>NIDORINA</b>	<b>N 50</b>
<b>NIDORINO</b>	<b>N 50</b>
<b>PIKACHU</b>	<b>N 43</b>
<b>POLIWHIRL</b>	<b>N 49</b>
<b>SHELLDER</b>	<b>N 50 #</b>
<b>STARYU</b>	<b>N 47</b>
<b>VULPIX</b>	<b>N 42</b>
<b>WEEPINBELL</b>	<b>N 49</b>

# Si Shellder evoluciona a Cloyster, aprenderá Clavo Cañón en vez de Rayo Hielo en el N 50, pero no aprenderá más ataques. Deberías esperar hasta que llegase al Nivel 50 antes de evolucionarlo.

\* Si Exeggcute evoluciona a Exegutor, aprenderá Pisotón en vez de Drenadoras en N 28, pero después no aprenderá más ataques.

## Evolución por Piedras

Diecisiete Pokémon evolucionan al usar una Piedra Elemental.

Desafortunadamente, evolucionar una criatura así a veces significa perder la habilidad de aprender ataques que habrían conseguido subiendo de nivel.

Si de verdad quieres uno de estos 17 Pokémon en tu escuadra, entrenalos primero y usa la Piedra cuando hayan aprendido sus mejores movimientos.

## No evolucionan... ¡nunca!

Hay 24 Pokémon raros y preciosos que sólo encontrarás en ciertos momentos de la aventura.

Busca a estas criaturas en mazmorras (Mewtwo y Aves Legendarias), en intercambios (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en áreas especiales como Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros cuantos).





# Consejos Multijugador

**Lo mejor de Pokémon es que puedes conectarte con amigos para luchar y cambiar. Pero si tus amigos y tú trabajáis en equipo, seréis Maestros Pokémon en poquísimo tiempo...**

## Pokémon Multijugador

La opción Multijugador de Pokémon es la bomba. Permite machacar los equipos de Pokémon de tus amigos con unas sorprendentes criaturas.

Pero no hay que luchar todo el tiempo. Si tus amigos y tú planeáis con cuidado vuestras Pokéaventuras, podréis completar vuestra Pokédex y rápidamente os convertiréis en Maestros Pokémon.

El profesor Oak tiene algunos útiles trucos para multijugador, así que escucha sus sabias palabras y forma equipo con otros PokéManíacos.

## Oak el multijugador

**Hay muchas maneras de convertirse en un Maestro Pokémon con las ventajas que da el Club del Cable.**

Antes de que tus amigos y tú comencéis a jugar, aseguraos de leer estas máximas. Si lo hacéis, podréis dividir el trabajo de la búsqueda de Pokémon, lo que significa que completaréis la Pokédex rápidamente.



■ Si tus amigos van a comprar Pokémon, asegúrate de que elijan una versión diferente a la que tú tienes. Esto hará que podáis conseguir la Pokédex al completo, con los Pokémon de las ediciones Roja y Azul.



■ Algunas criaturas como Gyarados, Rapidash y Dragonite necesitan A-N-O-S para evolucionarlos mediante subidas de nivel. Deberíais repartir este tedioso trabajo de entrenamiento escogiendo cada uno una de estas criaturas.

■ Si dos amigos y tú tenéis Pokémon, aseguraos de escoger criaturas diferentes en mi laboratorio al comenzar la aventura.

■ En Mt. Moon, coged cada uno un fósil diferente, Helix o Dome. Es la única manera de conseguir a Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar.

■ En el Dojo de Ciudad Azafrán, no escojáis todos a Hitmonlee. Que al menos uno de vosotros coja a Hitmonchan.

■ Eevee puede evolucionar en tres formas diferentes dependiendo de la Piedra utilizada. Utilizad diferentes Piedras Elementales en Eevee cada uno de vosotros.





dor



## Sitio de cambio

Si quieres en tu Pokédex a Golem, Alakazam, Machop y Gengar, tendrás que conectarte a la Game Boy de tus amigos.

Graveler, Kadabra, Machop y Haunter sólo evolucionarán a estas raras criaturas cuando sean intercambiados a otro cartucho entrando en el Club del Cable.

Tan pronto como hagan el viaje de un cartucho al otro, evolucionarán, y conseguirán 1,5 veces los Puntos de Experiencia cada vez que luchen. Flipante, ¿eh?



## El poder del cambio

Cambiar Pokémon también ayuda a completar tu Pokédex de otra manera, ya que potencia los Puntos de Experiencia que tu Pokémon reciba.

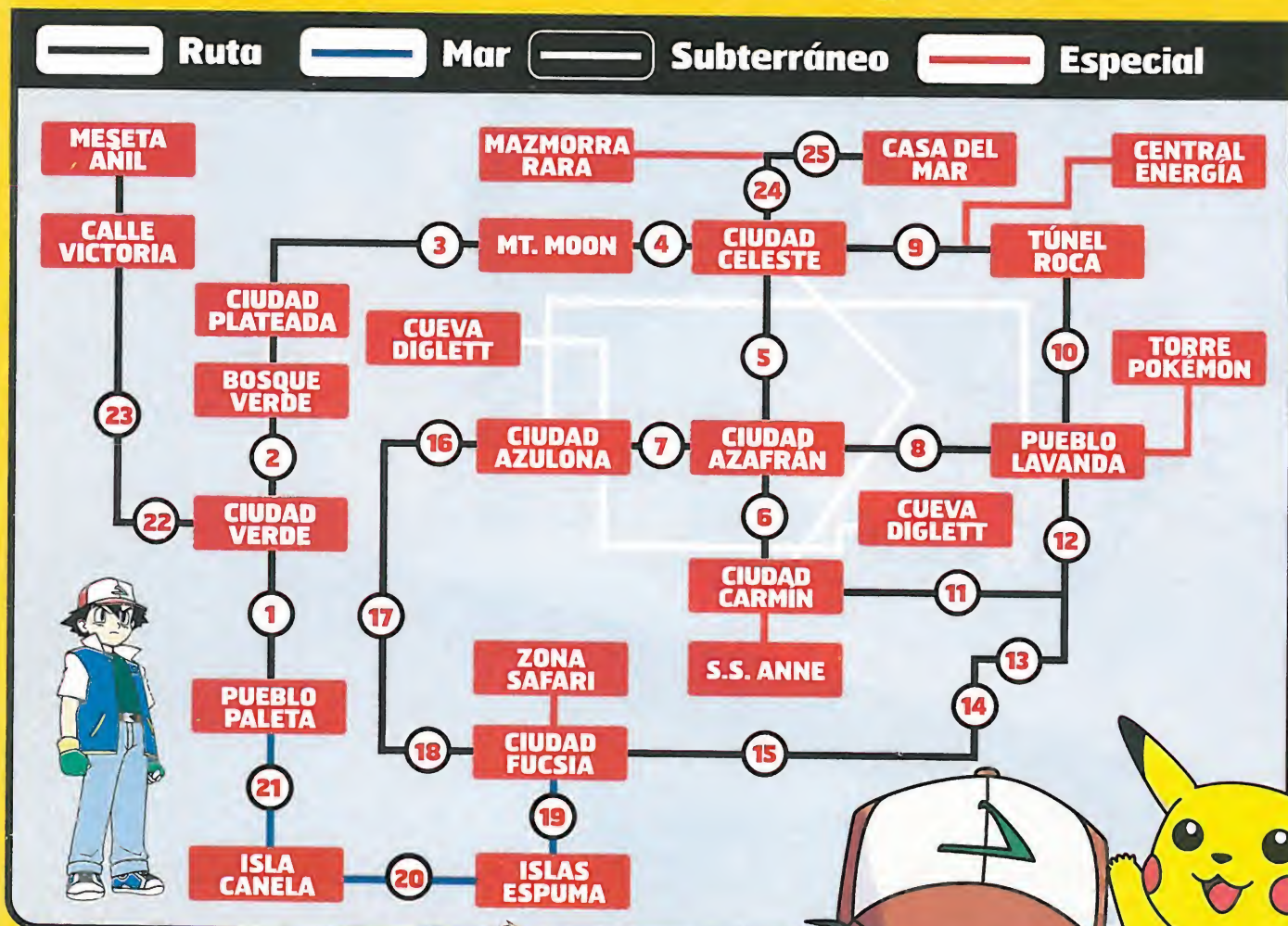
Si consigues un Pokémon del cartucho de un amigo, recibirá 1,5 veces los Puntos de Experiencia que ganaría normalmente al ganar una batalla.

Es una buena forma de evolucionar Pokémon antes de lo normal, si lo que buscas son criaturas que evolucionen al llegar a niveles muy altos.



# Mundo Pokémon

Es fácil perderse totalmente cuando vagas por el Mundo Pokémon. Si estás buscando una manera rápida de llegar a tu siguiente objetivo, usa este mapa y... ¡a tragar millas!



## Oak dice...

**Antes de comenzar tu larga misión de convertirte en Maestro Pokémon, tengo que advertirte de una cosa...**

No intentes **CONSEGUIR** los 150 Pokémon. Es una tarea más que imposible, que podrías tardar toda una vida en lograr.

En cambio, sí que tienes que estar seguro de haber visto los 150 y de que aparezcan en tu Pokédex. Cuando el listado esté completo, el rango de Maestro Pokémon está asegurado.

Un truco. Si tu compañero tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle intercambiarlo sólo temporalmente. Aunque se lo devuelvas (de mala gana, claro) habrá quedado registrado en tu Pokédex.



**¡Allá vamos!**

**Ahora que sabes capturar, entrenar y luchar con Pokémon, es hora de echarse la manta a la cabeza y empezar la aventura. Suerte, Ash... ¡la vas a necesitar!**



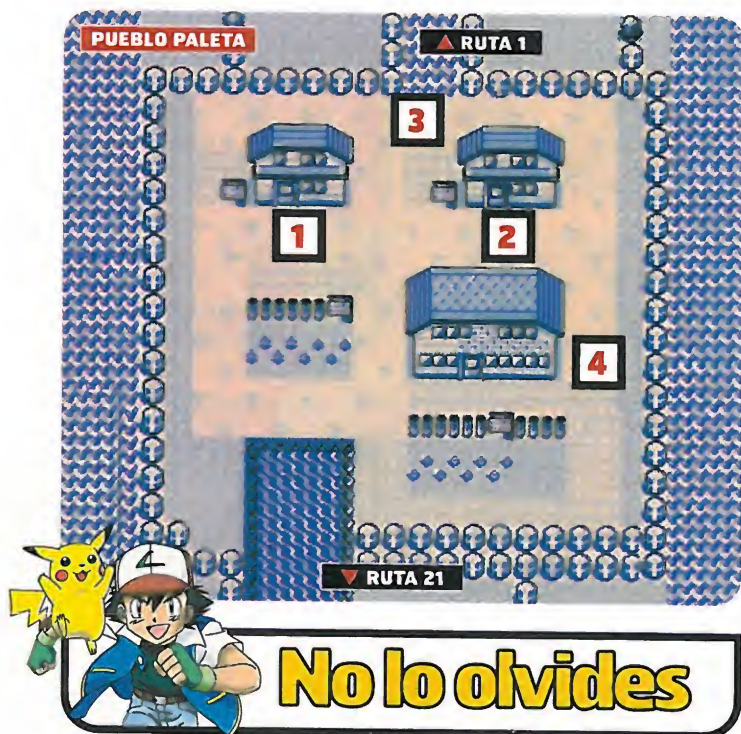


**¡ Hazte  
con  
todos !**



# Pueblo Paleta

Tu grandiosa aventura comienza en el pueblo natal de Ash, Pueblo Paleta. Pero, primero, encuentra a Oak...



**No lo olvides**

## 1 Tu hogar

El juego comienza en el dormitorio de Ash. Nada especial, pero enciende tu PC para conseguir la primera poción.

Bajando la escalera conocerás a la mamá de Ash. Cuando tus Pokémon anden bajos de energía, visítala y los curará. ¡Qué dulce!



## 2 Casa de Gary

Tu rival en esta aventura no está en casa ahora, pero sí su pequeña hermana. ¡Y parece que la pobre está loquita por ti!

Después de que Oak te dé la Pokédex, no olvides volver aquí para conseguir el Mapa Pueblo que la joven te dará. Sin el mapa, es imposible encontrar tu camino durante el juego.



## 3 Salida Pueblo Paleta



¿Piensas que eres bastante fuerte para coger Pokémon con las manos? Bueno, intenta salir.

Si lo haces, el Profesor Oak entrará en escena, llevándote a su laboratorio para contarte algunas cositas sobre los Pokémon...

## 4 Laboratorio de Oak

Ahora comienza la aventura de verdad, cuando Oak da a Ash su primer Pokémon. Hay tres criaturas para escoger.

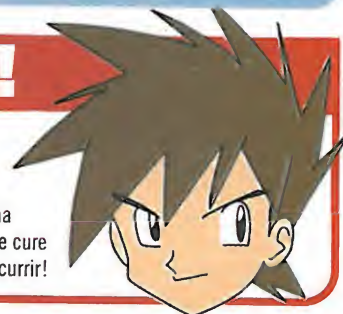
Oak también dará a Ash la Pokédex, pero deberá cambiársela por el Correo-Oak de la Tienda Pokémon en Ciudad Verde. ¡No olvides volver para conseguirla!



## ¡Gary ataca!

Después de elegir tu Pokémon, le tocará a Gary. ¡Y siempre cogerá uno que tenga ventaja sobre el tuyo!

No te apures si pierdes esta temprana batalla. Basta con ver a Mamá para que cure tus Pokémon, pero... ¡que no vuelva a ocurrir!



## ¡Hazte con todos!

### CHARMANDER

• Uno • Uno



### BULBASAUR

• Uno • Uno



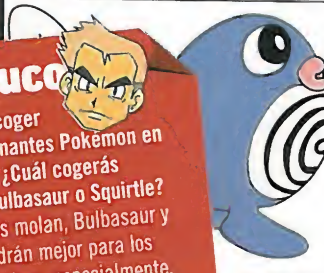
### SQUIRTLE

• Uno • Uno



### POLIWAG

• Varios • Varios



### GOLDEEN

• Varios • Varios



## Pokétruco

Te permitiré escoger entre tres alucinantes Pokémon en mi laboratorio. ¿Cuál cogerás Charmander, Bulbasaur o Squirtle?

Aunque todos molan, Bulbasaur y Squirtle te vendrán mejor para los rivales a corto plazo, especialmente, para Brock en Ciudad Plateada.

▲ Captura a Poliwhag y Goldeen con una caña.





## La Guía de Oak

Es hora de recibir tu primera clase de Pokémon con el propio Profesor Oak. Este experto en Pokémon te contará todo lo que necesites saber...

### ¿Dónde puedo conseguir otra Master Ball?

■ ¡No puedes! Sólo hay una en todo el juego, y deberías guardarla para capturar a Mewtwo.

### ¿Cuál es el mejor sitio para encontrar Poliwhags?

■ Puedes pescar Poliwhags en el lago de Ciudad Verde. Si quieres un Poliwhirl, inténtalo en el lago que hay en el centro de Ciudad Azulona.

### ¿Dónde encuentro un Rapidash?

■ NO HAY Rapidash salvajes. ¡Ni uno! Debes encontrar un Ponyta en la Casa Pokémon de Isla Canela y elevarlo al nivel 40.

### Enseñe a mi Pokémon una MO, pero no la usa fuera de batalla...

■ Debes conseguir la Medalla correcta para que utilice la MO en el juego.

### ¿Hasta qué nivel debería subir a mi escuadra Pokémon antes de enfrentarme al Alto Mando, al final del juego?

■ Generalmente, deberían estar entre N 50 y N 60. Sin embargo, también deberías procurar que sean efectivos contra los Pokémon del Alto Mando. Llévate unos cuantos Revivir por si son eliminados.

### ¿Cómo entro a la Casa del Mar? No llego más allá de la casa de Bill.

■ La casa de Bill ES LA CASA DEL MAR, despistado...

### ¿Hace algo la Salpicadura de Magikarp?

■ ¡No, no hace daño! Entrena a este Pokémon hasta que aprenda Placaje y, después de un tiempo, evolucionará a un temible Gyarados.

### ¿Cuál es el mejor uso para las Vitaminas?

■ Usa las Vitaminas cuando quieras, pero, para conseguir el mayor rendimiento, lee este método.

Un Pokémon con un nivel alto gana más puntos en su status con las Vitaminas. Por ejemplo, un Pikachu N 10 sólo puede ganar un punto en su status por cada Vitamina, mientras que uno de N 100 conseguirá ¡40 puntos de status! Prueba a usar las Vitaminas en Pokémon entrenados desde hace mucho tiempo. De hecho, deberías guardar las Vitaminas en tu PC, y usarlas sobre quien necesite más ayuda antes del combate con el Alto Mando.



# ¡Hazte con todos!

Hojeando por nuestra guía encontrarás toda la información sobre cada uno de los Pokémon.

Aprende aquí cómo se usan las fichas para conseguir toda la información. ¡Feliz captura!

#### POKÉDEX

Definición que da la Pokédex de cada Pokémon.

#### NV HABILIDADES

El nivel mostrado dice a qué nivel aprende una habilidad este Pokémon.

#### TIPO

El Tipo de Pokémon. Algunos tienen dos Tipos, como Bulbasaur.

### #020 RATICATE

Raticate usa sus bigotes para mantener el equilibrio. Este Pokémon reduce su velocidad si sus bigotes fueran cortados.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 14	Ataque Rápido	Normal
Nv 27	Sonido	Normal
Nv 41	Foco Energía	Normal
Nv 41	Super Diente	Normal

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●



#### ¡Lo tengo!

Tipo Normal

Ver ● ●

Coger ● ●

#### EVOLUCIÓN

Cómo crece el Pokémon, y el Nivel en que evolucionará a otra criatura.

#### VER Y CAPTURAR

Los puntos azul y rojo dicen si en tu versión podrás ver o capturar a este Pokémon.

#### ¡LO TENGO!

Marca estas casillas porque la Pokédex no se puede consultar en combate.

## #001 BULBASAU

Una extraña semilla prendió en la espalda de Bulbasaur cuando nació. La planta va creciendo a la vez que este Pokémon.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 7	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 27	Hoja Afilada	Planta
Nv 34	Desarrollo	Normal
Nv 41	Somnífero	Planta
Nv 48	Rayo Solar	Planta

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●



#### ¡Lo tengo!

Tipo Planta/Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN: Bulbasaur → Ivysaur (Nv 16) → Venusaur (Nv 32)

## #002 IVYSAUR

A medida que la semilla de Ivysaur va creciendo más y más, la criatura parece perder la habilidad de erguirse sobre sus cuartos traseros.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 22	Polvo Veneno	Veneno
Nv 30	Hoja Afilada	Planta
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 46	Somnífero	Planta
Nv 54	Rayo Solar	Planta

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●



#### ¡Lo tengo!

Tipo Planta/Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN: Bulbasaur → Ivysaur (Nv 16) → Venusaur (Nv 32)

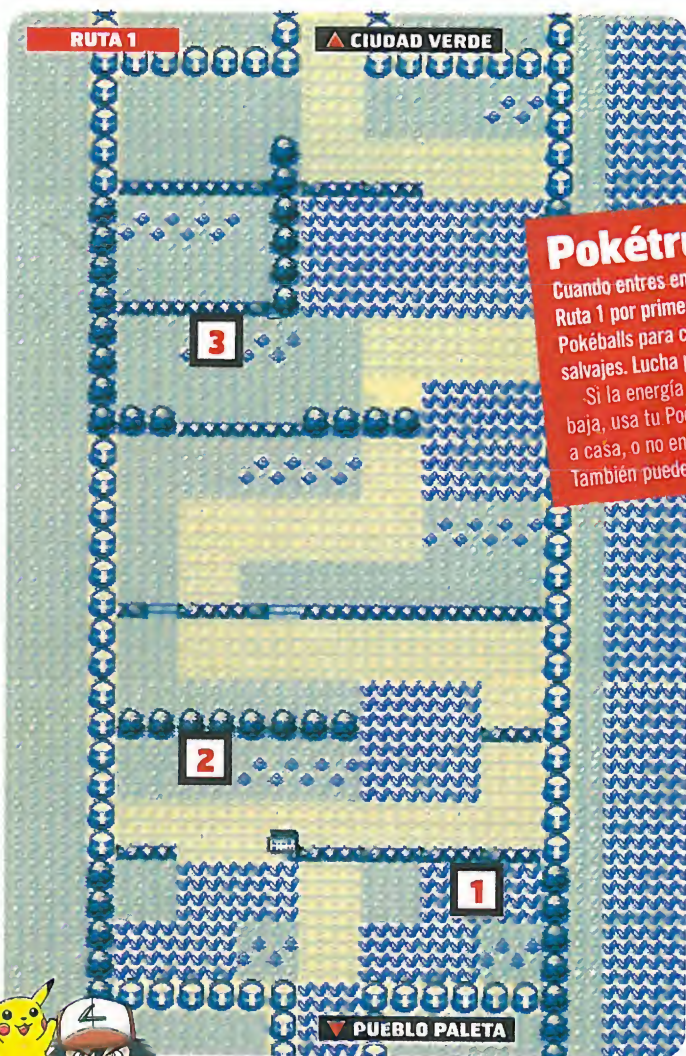


# Ruta 1

Sé valiente, joven Entrenador. Estás sólo a unos pocos pasos de luchar con tu primer Pokémon salvaje.

**¡VUELVE!**

No olvides regresar hasta Ruta 1, a por...  
• Rattatas y Pidgeys cuando tengas Poké Balls.  
Son dos útiles Pokémon.



## Pokétruco

Cuando entres en la Ruta 1 por primera vez, no tendrás Pokébals para coger Pokémon salvajes. Lucha para ganar Experiencia. Si la energía de tus Pokémon está baja, usa tu Poción de repuesto, vuelve a casa, o no entres en la hierba. También puedes Escapar de la lucha.

## 2 Hablar es saludable

Como en cualquier buen RPG, hablar con la gente es una experiencia enriquecedora.

Mucha gente te dará útiles pistas, pero este chaval de la Ruta 1 te dará una hermosa Poción. ¡Que tío más enrollado!



## 3 Salto de vallas

Cuando camines hacia abajo, recuerda que puedes ir más rápido saltando desde los desniveles.

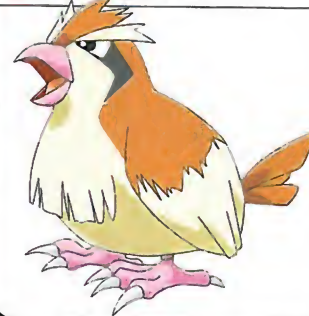
Esto puede hacer tus viajes mucho más cortos, pero asegúrate de no caer en la hierba si tus Pokémon están debilitados.



## ¡ Hazte con todos !

### PIDGEY

● Varios ● Varios



### RATTATA

● Varios ● Varios



**No lo olvides**

## 1 ¡No pisen el césped!

Cada vez que camines a través de la hierba, prepárate para luchar contra los Pokémon que puedan aparecer.

No encontrarás Pokémon salvajes en ningún otro lugar, excepto en mazmorras o en el agua. Si tus Pokémon están bajos de energía, guárdale de pisar el césped.



## PokéCosas

El majete de Pikachu sabe muchas historias y anécdotas que quiere compartir contigo.

Busca por toda la guía sus PokéCosas y, cuando las hayas leído todas, te habrás convertido en un ¡Supersabio Pokémon! Nada menos.



¿Sabías que Ekans, deletreado al revés, da como resultado SNAKE (serpiente)?

Y hay más, dale la vuelta al Pokémon serpiente Arbok, y saldrá 'KOBRA'. ¡Cobra! ¿Enterado?





# Usando las Piedras Elementales

Las Piedras Elementales se pueden conseguir explorando, o comprándolas en Ciudad Azulona.

Las Piedras Lunares no se pueden comprar, pero mira en nuestra lista de abajo para saber dónde se esconden.

Usar las Piedras Elementales en ciertos Pokémon hará que éstos evolucionen a otra criatura. Muchos de ellos, en realidad...

## Tabla de Evolución

POKÉMON ORIGINAL POKÉMON EVOLUCIÓN POKÉMON ORIGINAL POKÉMON EVOLUCIÓN

### PIEDRA FUEGO

VULPIX → NINETAILS WEEPINBELL → VICTREEBEL

EEVEE → FLAREON GLOOM → VILEPLUME

GROWLITHE → ARCANINE EXEGGCUTE → EXEGGUTOR

### PIEDRA AGUA

STARYU → STARMIE JIGGLYPUFF → WIGGLYTUFF

SHELLDER → CLOYSTER CLEFAIRY → CLEFABLE

POLIWHIRL → POLIWRATH NIDORINA → NIDOQUEEN

EEVEE → VAPOREON NIDORINO → NIDOKING

### PIEDRA TRUENO

PIKACHU → RAICHU  
EEVEE → JOLTEON

### Dónde encontrar Piedras Lunares

- Esquina arriba-izquierda de Mt. Moon, Primera Planta.
- En el Sótano de Team Rocket's CG, en Ciudad Azulona.
- El área de abajo a la derecha de Ruta 2. Necesitarás el Corte.
- Mansión PKMN. Buscas en las cajas cuando entres a la mansión.
- Mt. Moon. Antes de fósiles, baja por el túnel a la dcha, en la pared.

## #003 VENUSAUR

La planta florece cuando absorbe energía solar, forzando a Venusaur a caminar siempre en busca de luz solar.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Drenadoras	Planta
—	Látigo Cepa	Planta
—	Polvo Veneno	Veneno
—	Hoja Afilada	Planta
Nv 43	Desarrollo	Normal
Nv 55	Somnífero	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN Bulbasaur → Ivysaur (Nv 16) → Venusaur (Nv 32)

## #004 CHARMANDER

El Pokémon de Fuego Charmander habita lugares calurosos. Cuando llueve, se cuenta que le sale vapor de la punta de su cola.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 9	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Furia	Normal
Nv 30	Cuchillada	Normal
Nv 38	Lanzallamas	Fuego
Nv 46	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN Charmander → Charmeleon (Nv 16) → Charizard (Nv 36)

## #005 CHARMELEON

Cuando Charmeleon mueve su ardiente cola, eleva la temperatura de su alrededor a unos niveles increíblemente altos.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 24	Furia	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 42	Lanzallamas	Fuego
Nv 56	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN Charmander → Charmeleon (Nv 16) → Charizard (Nv 36)

## #006 CHARIZARD

Charizard escupe un fuego tan caliente que es capaz de fundir piedras. A veces provoca incendios forestales sin querer.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Ascuas	Fuego
—	Malicioso	Normal
—	Furia	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 46	Lanzallamas	Fuego
Nv 55	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	● ●

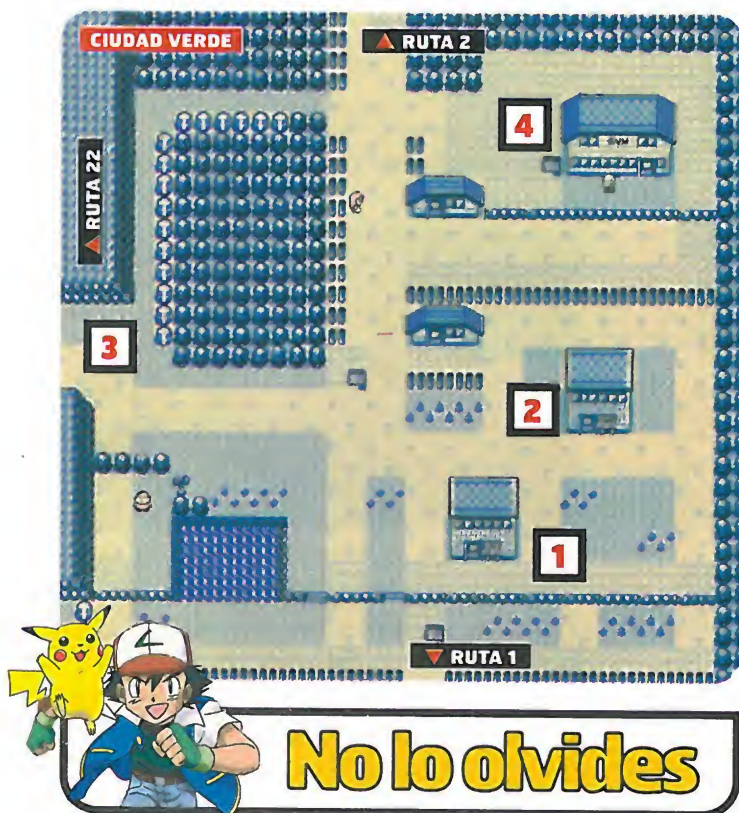
EVOLUCIÓN Charmander → Charmeleon (Nv 16) → Charizard (Nv 36)



**¡VUELVE!**  
No olvides volver a Ciudad Verde para...  
• Luchar contra el Líder número 8 cuando tengas las otras siete medallas.

# Ciudad Verde

Si te acercas al gimnasio, no te pongas nervioso. No hay nadie dentro y la puerta está cerrada a cal y canto.



**No lo olvides**

## 1 Centro Pokémon



Acostúmbrate a estos apacibles lugares. Estarás un montón de tiempo aquí, porque la amigable gente de este Centro cura a tus Pokémon heridos... ¡gratis! También te permiten usar el PC para dejar objetos y Pokémon, y para contactar con el Profesor Oak y que examine tu Pokédex. Puedes conectarte por Cable Link.

## 2 Tienda Pokémon



El primer lugar donde comprar. Pero esta tienda es diferente, también es oficina de correos. Habla al dependiente y te dará un Correo-Oak. Ahora vuelve a Pueblo Paleta para conseguir tu Pokédex.

### Precios de la Tienda

Poké Ball	200
Antídoto	100
Antiparalizar	200
Antiquemar	250
Poción	No quedan

### Pokétruco

Usa las Tiendas Pokémon con cabeza. Sólo puedes llevar seis Pokémon contigo, y hasta 20 objetos. Guarda los objetos y Pokémon que no necesites en el PC, y tendrás acceso a ellos desde CUALQUIER PC que encuentres en tu aventura.

## 3 Captura de Pokémon



Cuando tengas un cargamento de Poké Balls, date una vuelta por la Ruta 22 para coger criaturas como Rattata, Pidgey, Nidoran (Macho) y Nidoran (hembra). Los Nidorans no están muy allá, pero los Rattatas se convierten en excelentes luchadores si los entrenas bien, mientras que a los Pidgeys podrás enseñarles Volar.

## ¡Gary ataca!

Si llegas demasiado lejos en la Ruta 22 encontrarás a Gary. Ha estado recogiendo Pokémon y se muere por luchar. Tiene un Pidgey N 9 y su Pokémon inicial en N 8. Lucha contra él, pero sólo si tienes un Pokémon por encima del nivel 9.



## 4 Gimnasio



El gimnasio está cerrado, y seguirá así ¡hasta completar casi todo el juego! El Líder número 8 está en un viaje de negocios, y no abrirá su gimnasio hasta que te hayas convertido en un temible Entrenador Pokémon.

## ¡Hazte con todos!

### POLIWAG

● Varios ● Varios

### GOLDEEN

● Varios ● Varios



▲ Captura Poliwhag y Goldeen con una Caña de pescar.





## Trucos de Meowth

Que no te engañe su adorable aspecto. Cuando veas la serie de TV te darás cuenta de que es un miembro importante de Team Rocket ¡y muy malo!

Meowth ha intentado introducir algunas trampas en Pokémon, pero no todas funcionan. No digas que no te hemos avisado...

### Captura Pokémon en Zona Safari

Si estás intentando completar tu Pokédex, este truco puede acabar con la diversión. Si te da igual, lee el truco utilizando un espejo.



En la Zona Safari, cuando caminas por el camino que hay a la izquierda de la zona de hierba y sales a la zona de la derecha, el Pokémon que se encuentra en el camino se desorienta y se queda en la zona de la izquierda. Cuando estás en la zona de la izquierda, puedes salir a la zona de la derecha y capturar al Pokémon que se encuentra en la zona de la izquierda. Este truco funciona en la Zona Safari de Pokémon Rojo y Azul.

### Trucos de Poké Ball

Nadie sabe si este truco funciona de verdad, pero a veces parece que ayuda. Pruébalo tú mismo...

Cuando utilices una Poké Ball para capturar, presiona **B** y **Y** cuando la bola se cierre sobre tu presa. ¡Debería mantenerse cerrada!

Para Ultra Balls, presiona **B** y **X** cuando el Pokémon esté dentro, para capturarlo con seguridad.

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

PS:

PSYDUCK

Nº 15

### Missingno

Hay cientos de rumores sobre un Pokémon supersecreto llamado Missingno. Pues bien, ¡no existe!

Missingno, un Pokémon Nivel 80 con una rara mezcla de habilidades, es un desliz de los programadores del juego, que aparece si haces cosas extrañas.

¡Mucho cuidado! Missingno puede borrar toda tu Pokédex e incluso la partida salvada. Si das con éste Pokémon-fallo, ¡NO SALVES LA PARTIDA!

### Luchar contra Pokémon N 100

Otro desliz. Si quieres mantener tu Pokédex y la partida salvada intactas, ¡ni siquiera pienses en probar esto!

Ve hasta el vejete que bloqueaba tu camino en Ciudad Verde, al principio del juego. Háblale y dile que no tienes prisa.

Cuando haya acabado su lección de captura, vuela a Isla Canela y Surfea por la orilla de la derecha de la isla.

Sigue surfeando y terminarás encontrando Pokémon con Niveles superiores a 100. Si los capturas, su nivel bajará al momento, así que, olvídate.

## #007 SQUIRTLE

Tras nacer, su espalda se hincha y endurece formando un caparazón. Squirtle lanza poderosas pompas por su boca.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
Nv 8	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Mordisco	Normal
Nv 28	Refugio	Agua
Nv 35	Cabezazo	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Squirtle



Wartortle (Nv 16)



Blastoise (Nv 36)

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

## #008 WARTORTLE

A veces se esconde bajo el agua para acechar a su incauta presa. Cuando nada rápido se equilibra con sus orejas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 39	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Squirtle



Wartortle (Nv 16)



Blastoise (Nv 36)

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

## #009 BLASTOISE

El gran Blastoise es un brutal Pokémon que tiene cañones de agua presurizada en su caparazón, para placajes de alta velocidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
—	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 42	Cabezazo	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Squirtle



Wartortle (Nv 16)



Blastoise (Nv 36)

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

## #010 CATERPIE

Las pequeñas patas de Caterpie terminan en diminutas ventosas que le permiten trepar por pendientes y muros sin esfuerzo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Disp. Demora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Caterpie



Metapod (Nv 7)



Butterfree (Nv 10)

¡Lo tengo!

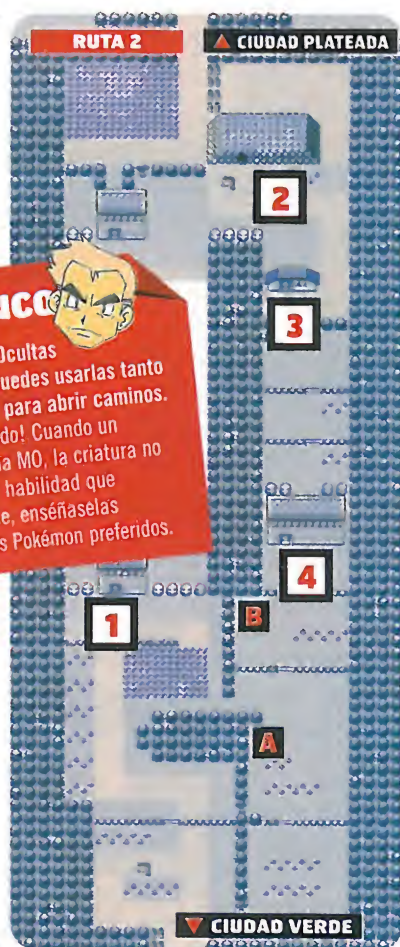
Tipo	Bicho
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



# Ruta 2

No hay demasiado que ver en la Ruta 2. Hasta que tus Pokémon aprendan Corte, sólo hay que hacer esto...

**¡VUELVE!**  
No olvides volver a Ruta 2 para conseguir...  
• Una vez que tengas el Corte, vuelve a por Mr. Mime, MO 05, Destello, Más SP y una Piedra Lunar.



## Pokétruco

Hay 5 Máquinas Ocultas en Pokémon, y puedes usarlas tanto en batalla como para abrir caminos. ¡Mucho cuidado! Cuando un Pokémon usa una MO, la criatura no podrá olvidar la habilidad que aprende. Así que, enséñaselas solamente a tus Pokémon preferidos.



**No lo olvides**

## 1 Casa de entrada



En la primera visita a Ruta 2, lo único que puedes hacer es meterte en la casa de entrada al Bosque Verde.

Antes de entrar al Bosque, asegúrate de que tu escuadra esté a tope de energía, y de ir cargado de Poké Balls para capturar Pokémon salvajes.

## 2 Cueva Diglett



Antes de conseguir la habilidad Volar, la única manera de entrar a esta cueva es desde el área Este de Mt. Moon.

Cuando tengas la habilidad Corte, podrás cortar los arbustos que bloquean este área para hacer una ruta más corta hacia Pueblo Paleta.

## 3 El negociante



Si llegas hasta esta casa, conocerás al negociante Pokémon.

Quiere cambiarte su Mr. Mime por un Abra. Si no tienes uno, recuerda la localización de la casa y vuelve cuando tengas uno de esos Pokémon.



## 4 MO 05, Destello



Cuando tengas más de 10 Pokémon, asegúrate de abrirte camino a Cortes para llegar a este lugar.

Habla con la gente y, si tienes al menos 10 Pokémon, te darán MO 05, Destello, una habilidad que permite iluminar la mazmorra más oscura. La necesitarás...

## ¡Hazte con todos!

### WEEDLE

● Raro ● No hay



### CATERPIE

● No hay ● Raro



### RATTATA

● Varios ● Varios



### PIDGEY

● Varios ● Varios



## ¡Consíguelos!

**A PIEDRA LUNAR B MÁS PS**





## Tipos Pokémon

Nº NOMBRE TAMAÑO PESO

### BICHO

#010	Carte pie	0,3 m	2,9 kg
#011	Metapod	0,7 m	9,9 kg
#127	Pinsir	1,5 m	55,0 kg

### BICHO VOLADOR

#012	Butterfree	1,1 m	32,0 kg
#123	Scyther	1,5 m	56,0 kg

### ELÉCTRICO

#025	Pikachu	0,4 m	6,0 kg
#026	Raichu	0,8 m	30,0 kg
#081	Magnemite	0,3 m	6,0 kg
#082	Magneton	1,0 m	60,0 kg
#100	Voltorb	0,5 m	10,4 kg
#101	Electrode	1,2 m	66,6 kg
#125	Electabuzz	1,1 m	30,0 kg
#135	Jolteon	0,8 m	24,5 kg

### PSÍQUICO

#063	Abra	0,9 m	19,5 kg
#064	Kadabra	1,3 m	56,5 kg
#065	Alakazam	1,5 m	48,0 kg
#096	Drowzee	1,0 m	32,4 kg
#097	Hypno	1,6 m	75,6 kg
#122	Mr.Mime	1,03 m	54,5 kg
#150	Mewtwo	2,0 m	122,0 kg

### ROCA TIERRA

#074	Geodude	0,4 m	20,0 kg
#075	Graveler	0,6 m	7,5 kg
#076	Golem	1,4 m	300,0 kg
#095	Onix	8,8 m	210,0 kg
#111	Rhyhorn	1,0 m	115,0 kg
#112	Rhydon	1,9 m	120,0 kg

### FANTASMA VENENO

#092	Gastly	1,3 m	0,1 kg
#093	Haunter	1,6 m	0,1 kg
#094	Gengar	1,5 m	40,5 kg

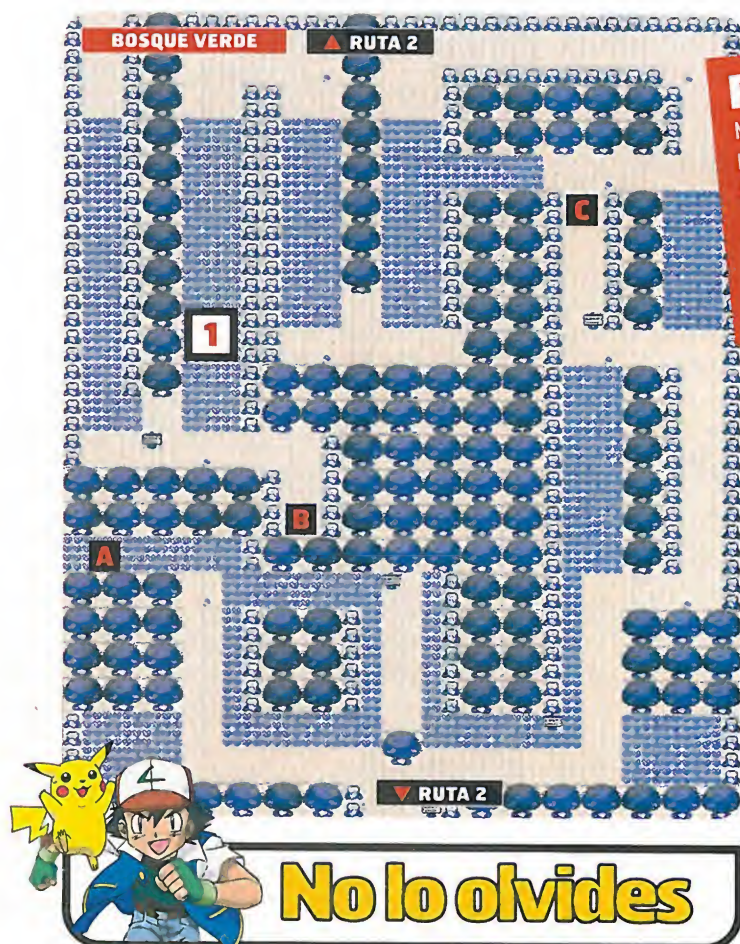
### DRAGÓN VOLADOR

#149	Dragonite	2,2 m	210,0 kg
------	-----------	-------	----------



# Bosque Verde

Asegúrate de que tus Pokémon vayan bien en ataque. Pronto te enfrentarás a tus primeros Entrenadores, que irán a por ti en cuanto te vean. A por ellos, Poké-maniaco.



## Pokétruco

No tendrás mucho dinero para Poké Balls en esta fase, así que guárdalas para Pokémon raros. Metapods y Kakunas a veces escapan de las Poké Balls cuando intentas atraparlos, así que es más inteligente evolucionarlos desde Caterpies y Weedles.

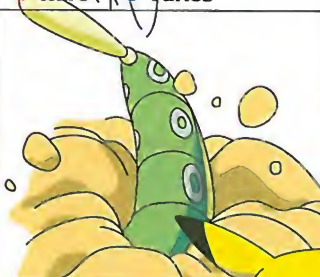
## Pokétruco

El Bosque Verde es un lugar ideal para elevar los Niveles de tus Pokémon. Pero primero lucha y vence a todos los Entrenadores. Cura tus Pokémon, después lucha contra las criaturas del Bosque, y así todo el rato. Los Metapods son los mejores rivales porque... ¡no atacan!

## ¡Hazte con todos!

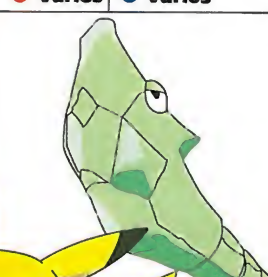
### CATERPIE

● Raro ● Varios



### METAPOD

● Varios ● Varios



### PIKACHU

● Raro ● Raro



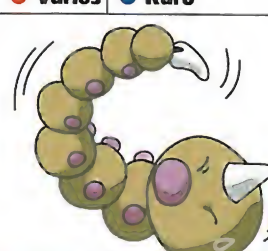
### KAKUNA

● Varios ● Raro



### WEEDLE

● Varios ● Raro



## ¡Consíguelos!

**A** POKÉ BALL  
**B** POCIÓN

**C** ANTÍDOTO

## Trucos Entrenador

Hay tres Caza Bichos a los que enfrentarse, y todos te desafiarán mediante Weedles, Caterpies y Kakunas.

El Nivel de sus Pokémon está entre 6 y 9, así que usa Tipos Fuego y Volador para atacar con más posibilidades.

Recuerda que no puedes Escapar en estos duelos, y que los Pokémon cuidados por Entrenadores suelen ser más poderosos que los salvajes.

## 1 ¡Pika Pika!

PIKACHU	
Nº. 025	Nº. 15
ATAQUE 24	PS: 39/39
DEFENSA 18	ESTADO OK
VELOCID. 34	TIPO 1/ELECTRIC
ESPECIAL 22	Nº. 10/47008
	EO/ JAIME

Ahora es tu oportunidad de capturar tu primer Pikachu, el Pokémon más famoso y un poderoso guerrero.

Estos ratones eléctricos son raros en ambas ediciones, Roja y Azul, pero insiste con tus pasos por la hierba del Bosque, y al final encontrarás uno.





# Las Aves Pokémon Legendarias

Hay tres Aves Legendarias en Pokémon, y sólo tendrás una oportunidad para capturarlas.

No hagas caso a quien diga que necesitas una Master Ball. ¡Mentira! Siempre se pueden capturar con Ultra Balls y algo de cuidado.

No hay un modo infalible para capturarlos, pero aquí tenéis unas cosillas que nos han ayudado a hacerlo...

## Moltres

Se encuentra en Calle Victoria. El flamígero Moltres es uno de los mejores Pokémon de Fuego de todo el juego, y una captura muy valiosa.

Es bastante fácil. Pon a dormir al Moltres y después golpéale con algún ataque de alto poder. Si se despierta, mándalo a la cama otra vez.

Cuando esté débil, usa ataques flojos. Después arroja Ultra Balls hasta capturarlo.

## Zapdos

Encontrarás a este pedazo de Pokémon Eléctrico cerca del final de la Central de Energía, y seguramente es el más difícil de capturar.

Usa la misma estrategia que con Moltres... ponle a dormir, dale fuerte, déjale débil y ponle a dormir otra vez si hace falta.

Al igual que Moltres necesitaba alrededor de tres Ultra Balls para capturarlo, ¡Zapdos puede gastarte 10!

## Articuno

Articuno es, sin duda, el mejor Pokémon de Hielo de todo el juego. Asegúrate de capturarlo.

Como a los demás, ponle a dormir, y debilítalo hasta que le quede muy poca energía.

El peligro más grande es ser eliminados por el Rayo de Hielo de Articuno, pero, si te las apañas para tenerle dormido, una Ultra Ball debe bastar para capturarlo.

## #011 METAPOD

Este inútil Pokémon es vulnerable a los ataques mientras su caparazón exterior está blando, ofreciendo su frágil y débil cuerpo.

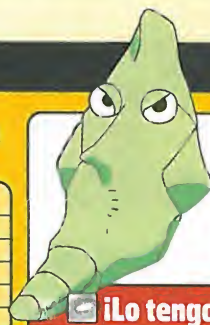
Nivel	Ataque	Tipo
—	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Caterpie

Metapod (Nv 7)

Butterfree (Nv 10)



¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Ver	● ●
Coger	● ●

## #012 BUTTERFREE

En batallas difíciles, el Pokémon Butterfree bate sus alas a alta velocidad, soltando en el aire un polvo altamente tóxico.

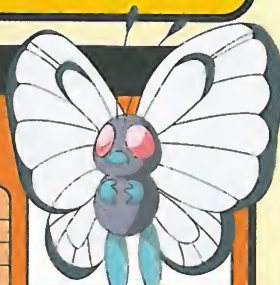
Nivel	Ataque	Tipo
Nv 12	Confusión	Psíquico
Nv 15	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 17	Somnifero	Planta
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 26	Remolino	Normal
Nv 32	Psico-Rayo	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Caterpie

Metapod (Nv 7)

Butterfree (Nv 10)



¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Ver	● ●
Coger	● ●

## #013 WEEDLE

Los Weedles suelen encontrarse en los bosques, comiendo deliciosas hojas. En su cabeza tiene un afilado y venenoso aguijón.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo Ven.	Veneno
—	Disparo Demora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Weedle

Kakuna (Nv 7)

Beedrill (Nv 10)



¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

## #014 KAKUNA

Casi incapaz de moverse, este Pokémon sólo puede endurecer su caparazón como protección contra sus depredadores.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Weedle

Kakuna (Nv 7)

Beedrill (Nv 10)



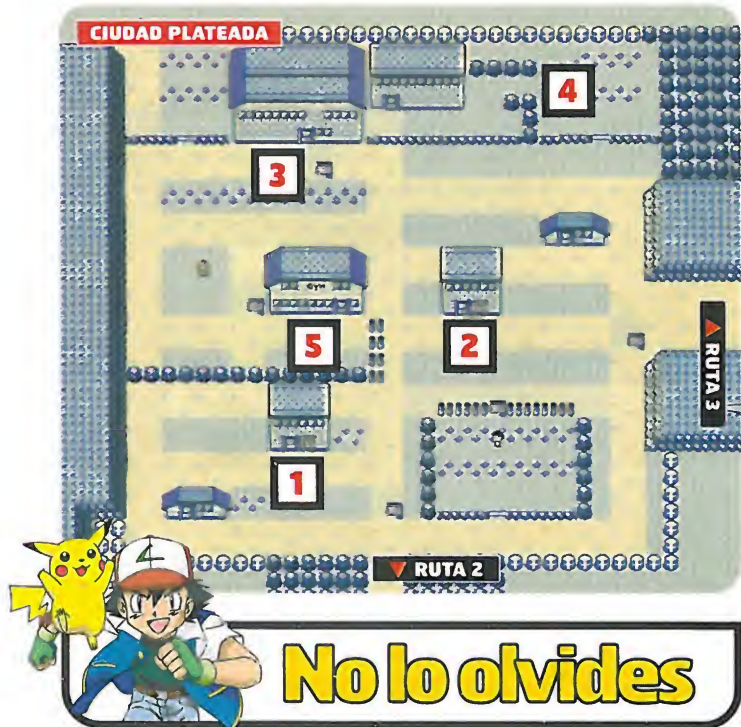
¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●



# Ciudad Plateada

¡Es la hora de tu primera batalla con un jefe! No seas gallina, o no podrás continuar tu aventura.



No lo olvides

## 1 Centro Pokémon



Ten siempre presente que el primer Líder de Pokémon, Brock, usa temibles criaturas de Nv 14, y duras como piedras.

Eleva el nivel de tus Pokémon en el Bosque Verde, y cura sus daños en este simpático Centro. Hará que el juego sea bastante más fácil.

## 2 Tienda

Después de derrotar a esos tontos Entrenadores del Bosque Verde, seguro que tendrás dinero para gastar.

Antes de enfrentarte al Líder, Brock, hazte con unas pocas Pociones para curar a tu escuadra en plena batalla.



### Lista de precios

Poké Ball	200	Antiquemar	250
Poción	300	Despertar	200
Cuerda Huida	550	Antiparalizar	200
Antídoto	100	—	—

## 3 Museo de Ciencia



Cuesta 50 créditos entrar y no se consigue nada útil, pero un Pokémon maniaco no querría perderse una visita al Museo de Ciencia.

Puedes ver los esqueletos de un Aerodactyl y un Kabutops. Quizás encuentres a estos Pokémon más adelante...

### AERODACTYL



### KABUTOPS



## 4 Corta hasta encontrarlo



Cuando vuelvas a Ciudad Plateada con la habilidad Corte, asegúrate de encontrar el laboratorio secreto del Museo de Ciencia.

Aquí te será dado el Ámbar Viejo, que contiene un Pokémon fosilizado. ¿Que si hay alguna manera de devolverlo a la vida? Tendrás que esperar, pero... ¡ya verás!

## 5 Gimnasio



N 11 (letal contra Pikachu) y un Sandshrew, también de N 11. Cuando hayas eliminado al Entrenador Jumor, vuelve al Centro Pokémon para curar tus Pokémon antes de la temible batalla contr Brock.

## Pokétruco

Aprovecha a los Entrenadores Junior de cada gimnasio como entrenamiento para la gran batalla, ya que usan Pokémon similares a los del Líder. Si eliminas a los Entrenadores Junior sin despeinarte, harás polvo al Líder del Gimnasio. ¡A por ellos!

Antes de encararte con Brock, tendrás que librar una batalla contra un Entrenador Junior.

Tiene un violento Diglett de N 11 (letal contra Pikachu) y un Sandshrew, también de N 11. Cuando hayas eliminado al Entrenador Jumor, vuelve al Centro Pokémon para curar tus Pokémon antes de la temible batalla contr Brock.



## Líder Pokémon #1

Brock es el primer Líder que encontrarás. Como todos los Líderes, permanece en un gimnasio todo el tiempo entrenando a sus Pokémon.

En la serie de TV, Brock se une a Ash en su aventura después de que ambos mantengan un violento duelo de Pokémon.

Pero no querrá hacer amigos en la aventura de Game Boy, así que límitate a dejar sus Pokémon hechos pedacitos.



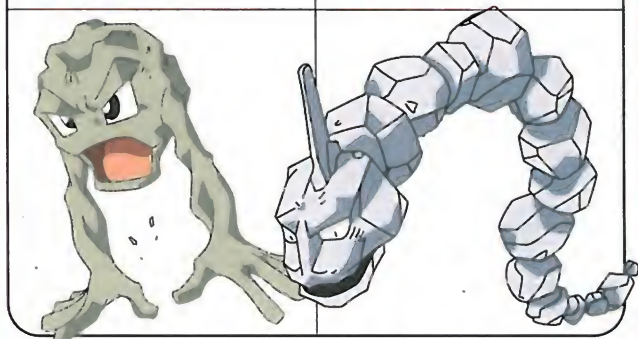
## Brock

Olvídate de los pequeñajos Pokémon salvajes a los que te has enfrentado antes de esta batalla... ¡Los guerreros de Brock son de pura roca!

### Equipo de Brock

**GEODUDE** Nv 12

**ONIX** Nv 14



## Consejos para Brock

Usa Pokémon de Tipo Agua o Planta para atacar a estas bestias de roca. Si eliges a Charmander al principio del juego, será una larga batalla, así que lleva un Pokémon Bicho como refuerzo.

## Premios Brock

### MEDALLA ROCA

Potencia el ataque de todos tus Pokémon, y permite usar Destello en cualquier parte.

### MT 34, VENGANZA

Tu Pokémon fallará 2 ó 3 turnos, después atacará e inflingirá al rival el doble del daño recibido.

## #015 BEEDRILL

Beedrill vuela a velocidades superaltas y ataca usando los grandes y venenosos aguijones de sus patas y abdomen.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 12	Ataque Furia	Normal
Nv 16	Foco Energía	Normal
Nv 20	Doble ataque	Bicho
Nv 25	Furia	Normal
Nv 30	Pin Misil	Bicho
Nv 35	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Weedle

Kakuna (Nv 7)

¡Lo tengo!

Tipo Bicho/Veneno

Ver

Coger

## #016 PIDGEY

Pidgeys son una especie común de los bosques. Baten sus alas al nivel del suelo para levantar arena y cegar al adversario.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Tornado	Volador
Nv 5	Ataque-Arena	Normal
Nv 12	Ataque Rápido	Normal
Nv 19	Remolino	Normal
Nv 28	Ataque-Ala	Volador
Nv 36	Agilidad	Psíquico
Nv 44	Movimiento Espejo	Volador
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Pidgey

Pidgeotto (Nv 18)

¡Lo tengo!

Tipo Normal/Volador

Ver

Coger

## #017 PIDGEOTTO

El Pidgeotto es muy protector de su creciente territorio. Este Pokémon volador picoteará con fiereza a cualquier intruso.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Tornado	Volador
—	Ataque-Arena	Normal
—	Ataque Rápido	Normal
Nv 21	Remolino	Normal
Nv 31	Ataque-Ala	Volador
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 49	Movimiento Espejo	Volador
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Pidgey

Pidgeotto (Nv 18)

¡Lo tengo!

Tipo Normal/Volador

Ver

Coger

## #018 PIDGEOT

Cuando caza, el Pidgeot pasa rozando el agua a alta velocidad para pescar presas desprevenidas, como el inútil Magikarp.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Tornado	Volador
—	Ataque-Arena	Normal
—	Ataque Rápido	Normal
—	Remolino	Normal
—	Ataque-Ala	Volador
Nv 44	Agilidad	Psíquico
Nv 54	Movimiento Espejo	Volador
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Pidgey

Pidgeotto (Nv 18)

¡Lo tengo!

Tipo Normal/Volador

Ver

Coger



# Ruta 3

**¡VUELVE!**  
No olvides volver a Ruta 3 para conseguir...  
• Si te quedas sin Poké Balls mientras cazas en la Ruta 3, vuelve más tarde para conseguir un Jigglypuff.



Después de derrotar a Brock tendrás ganas de luchar, así que prepárate para más Entrenadores.

**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

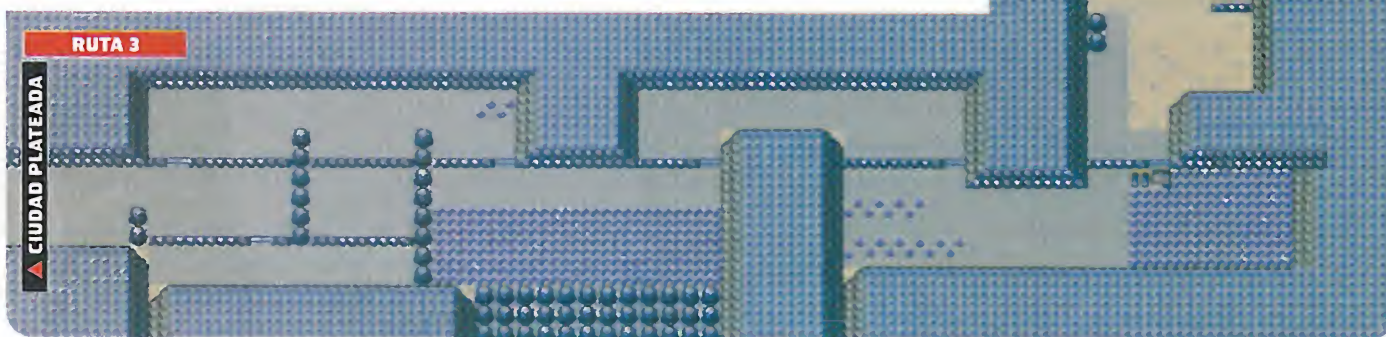
Hay ocho Entrenadores en la Ruta 3. Encontrarás Cazabichos, además de Jóvenes y Chicas con nuevos Pokémon.

Todos sus Pokémon están entre el Nivel 9 y 14, así que vuelve a Ciudad Plateada para curarte después de cada segunda batalla.

No malgastes tu dinero usando Pociones. Necesitarás el dinero para las Poké Balls con las que capturarás nuevas criaturas en Mt. Moon.

## Pokétruco

¡La alegría de los coleccionistas! La Ruta 3 es el único lugar donde podrás conseguir capturar un Jigglypuff. ¿Ya tienes Poké Balls...? Como Pikachu en Bosque Verde, estas bellezas de Pokémon son rarísimos, pero se pueden cazar con facilidad si tienes algo de paciencia.



## 1 Mágica Magikarp



Visita el Centro Pokémon fuera de Mt. Moon y encontrarás un caballero que vende su Magikarp por 500 créditos.

¡No lo compreesss! Los Magikarp se capturan gratis y fácilmente si tienes una Caña. No te dejes timar por este tío.

## ¡Hazte con todos!

### JIGGLYPUFF

● Raro ● Raro



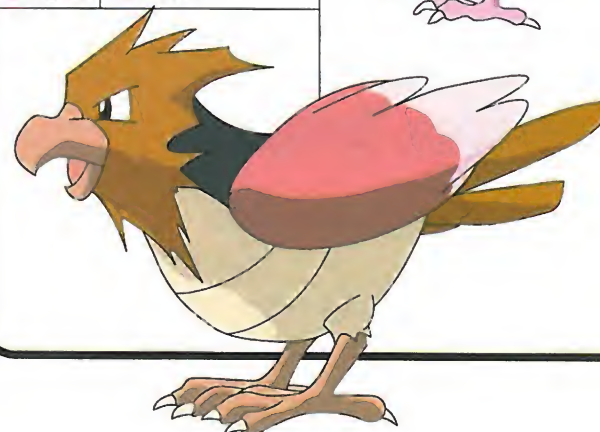
### PIDGEY

● Varios ● Varios



### SPEAROW

● Varios ● Varios



## BONUS MALUS

En Internet circulan rumores sobre un Pokémon secreto, escondido en el cartucho.

¡Todas estas historias son perfectas tonterías! Busca estos malintencionados rumores, repartidos por la guía, e informa a tus amigos de que son mentiras.

### Pokémon Secreto Electrode

¿Un Pokémon de Fuego secreto? ¡Bobadas! En teoría, deberías Surfear por la Mazmorra Rara hasta encontrar una nota.

A continuación, tendrías que visitar a los negociantes de Pokémon de Isla Canela, y hablarles 100 veces. ¡NO TE DARÁN un Electrode!







## Tipos Pokémon

Nº NOMBRE TAMANO PESO

### NORMAL

#019	Rattata	0,3 m	3,5 kg
#020	Raticate	0,7 m	18,5 kg
#035	Clefairy	0,6 m	7,5 kg
#036	Clefable	1,3 m	40,0 kg
#039	Jigglypuff	0,5 m	5,5 kg
#040	Wigglytuff	1,0 m	12,0 kg
#052	Meowth	0,4 m	4,2 kg
#053	Persian	1,0 m	32,0 kg
#108	Lickitung	1,2 m	65,5 kg
#113	Chansey	1,1 m	34,6 kg
#115	Kangaskhan	2,2 m	80,0 kg
#128	Tauros	1,4 m	88,4 kg
#132	Ditto	0,3 m	4,0 kg
#133	Eevee	0,3 m	6,5 kg
#137	Porygon	0,8 m	36,5 kg
#143	Snorlax	2,1 m	460,0 kg

### VENENO TIERRA

#031	Nidoqueen	1,3 m	60,0 kg
#034	Nidoking	1,4 m	62,0 kg

### VENENO VOLADOR

#041	Zubat	0,8 m	7,5 kg
#042	Golbat	1,6 m	55,0 kg

### BICHO PLANTA

#046	Paras	0,3 m	5,4 kg
#047	Parasect	1,0 m	29,5 kg

### LUCHA

#056	Mankey	0,5 m	28,0 kg
#057	Primeape	1,0 m	32,0 kg
#066	Machop	0,8 m	19,5 kg
#067	Machoke	1,5 m	70,5 kg
#068	Machop	1,6 m	130,0 kg
#106	Hitmonlee	1,5 m	49,8 kg
#107	Hitmonchan	1,4 m	50,2 kg

### AGUA LUCHA

#062	Poliwrath	1,3 m	54,0 kg
------	-----------	-------	---------

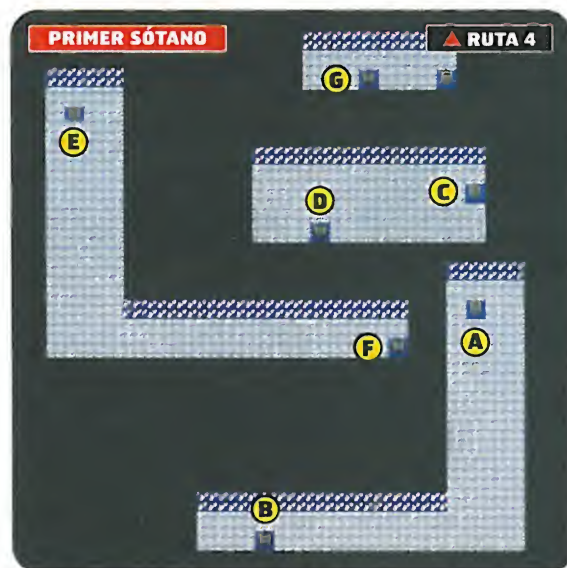
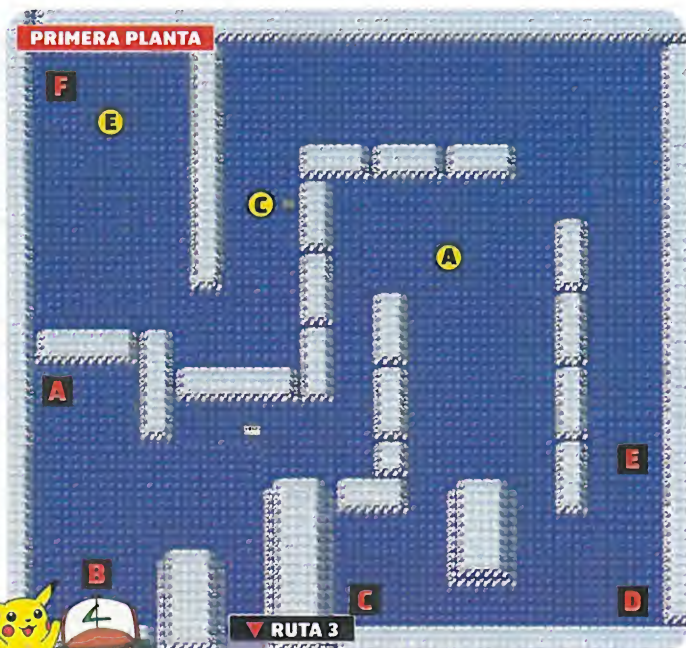


# Mt. Moon

Ha llegado la hora de enfrentarse con el Team Rocket, los malvados secuestradores de Pokémon. ¿Qué pasará en su mazmorra...?

## Pokétruco

Cuando acabes con los miembros del Team Rocket que guardaban la MT 01, Mega Puño, busca una roca solitaria. Pulsa **A** a su lado y encontrarás un Éter oculto. Mira siempre en los objetos sospechosos por si acaso.



No lo olvides

## Trucos Entrenador

Dos pisos de Mt. Moon están llenos de Entrenadores y Rockets, y todos ellos buscan pelea.

En la Primera Planta te esperan siete Jóvenes, Cazabichos y Chicas, con unos Pokémon entre N 10 y N 14.

El Segundo Sótano está habitado por cinco miembros del Team Rocket, que llevan Pokémon de Tipo Normal, Tierra y Veneno entre N 13 y N 16.

## 1 Haz tu elección

Al final del Segundo Sótano encontrarás un Supernecio que cuida dos extraños fósiles de Pokémon: Dome y Helix.

Sólo puedes coger uno. Asegúrate de que uno de tus compañeros coja el otro, porque ambos se convierten en diferentes criaturas, Kabuto y Omanyte.



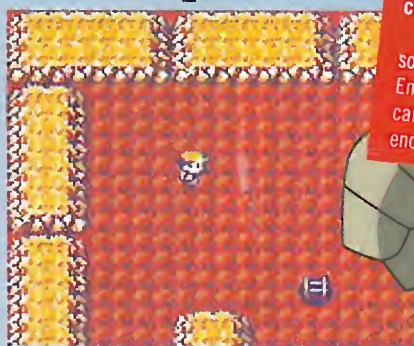
cómo regenerar los fósiles de

## Usando los mapas

La mazmorra de Mt. Moon se reparte en tres niveles, cada uno plagado de Rockets, Supernecios y Pokémon salvajes.

Las letras amarillas muestran las conexiones entre niveles. Si bajas la escalera en la Primera Planta **A** llegarás al Primer Sótano **A**.

Es una mazmorra que desorienta fácilmente, así que utiliza el mapa como ayuda. Si no, empezarás a preocuparte por la salud de tus Pokémon...



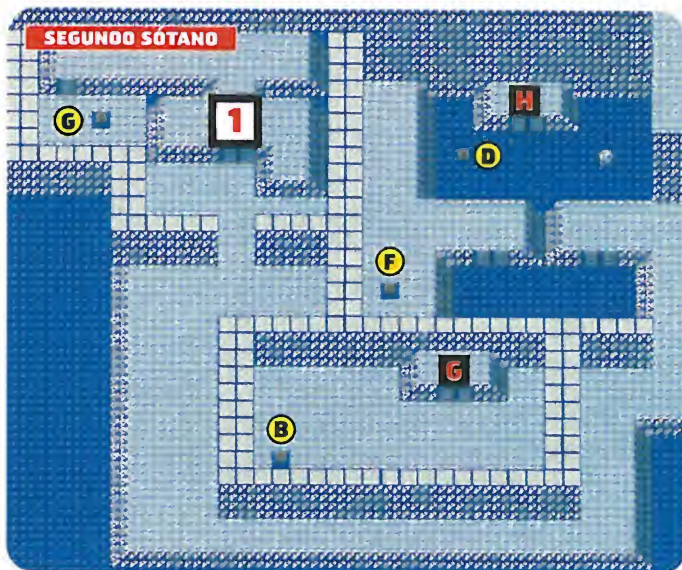
## Pokétruco

Pululando por Mt. Moon encontrarás un rocoso Pokémon conocido como Geodude.

Asegúrate de capturar uno porque son unos formidables luchadores. Enséñale Mega Puño y despejará el camino por muchos enemigos que encuentres...







## ¡Hazte con todos!

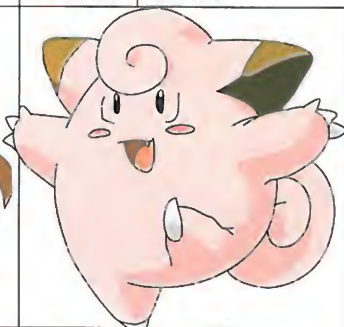
### PARAS

● Raro ● Raro



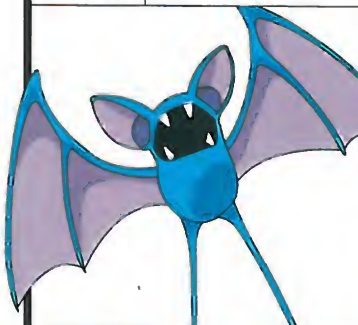
### CLEFAIRY

● Raro ● Raro



### ZUBAT

● Varios ● Varios



### GEODUDE

● Raro ● Raro



## ¡Consíguelos!

- A** POCIÓN
- B** MT 12, PISTOLA AGUA
- C** POCIÓN
- D** CARAMELO RARO
- E** CUERDA HUÍDA
- F** PIEDRA LUNAR
- G** MÁS PS
- H** MT 01, MEGA PUÑO

## #019 RATTATA

Rattata muerde cualquier cosa cuando ataca. Pequeño y muy rápido, es una especie común en muchos lugares.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
Nv 7	Ataque Rápido	Normal
Nv 14	Hiper Colmillo	Normal
Nv 23	Foco energía	Normal
Nv 34	Super Diente	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Rattata → Raticate (Nv 20)

MARCA AGUA **¡Lo tengo!**  
Tipo Normal  
Ver ● ●  
Coger ● ●

## #020 RATICATE

Raticate usa sus bigotes para mantener el equilibrio. Este Pokémon reduciría su velocidad si sus bigotes fueran cortados.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Ataque Rápido	Normal
Nv 14	Hyper Colmillo	Normal
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 41	Super Diente	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Rattata → Raticate (Nv 20)

MARCA AGUA **¡Lo tengo!**  
Tipo Normal  
Ver ● ●  
Coger ● ●

## #021 SPEAROW

Spearow se alimenta de bichos en áreas de hierba. Tiene que batir sus cortas alas muy rápido para mantenerse en el aire.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Gruñido	Normal
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 22	Movimiento Espejo	Volador
Nv 29	Pico Taladro	Volador
Nv 36	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Spearow → Fearow (Nv 20)

MARCA AGUA **¡Lo tengo!**  
Tipo Normal/Volador  
Ver ● ●  
Coger ● ●

## #022 FEAROW

Con sus enormes y magníficas alas, Fearow puede mantenerse en las alturas sin necesidad de posarse para descansar.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Gruñido	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Ataque Furia	Normal
Nv 25	Movimiento Espejo	Volador
Nv 34	Pico Taladro	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

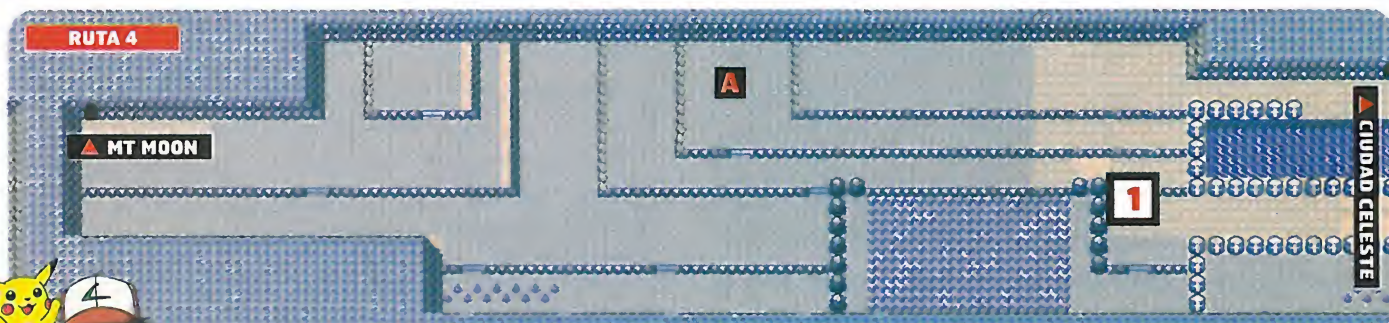
EVOLUCIÓN  
Spearow → Fearow (Nv 20)

MARCA AGUA **¡Lo tengo!**  
Tipo Normal/Volador  
Ver ● ●  
Coger ● ●



# Ruta 4

Otra carretera bien larga, pero ésta no está plagada de Entrenadores. Es hora de buscar nuevos Pokémon...



**No lo olvides**

## 1 De un solo sentido



A medida que vayas saltando hacia abajo, te irás dando cuenta de que ¡no puedes volver a Mt. Moon o cualquier otro lugar anterior!

No te preocupes. Estás yendo hacia Ciudad Celeste, la próxima parada en tu largo viaje. Sigue adelante, Ash.

**¡Hazte con todos!**

### SPEAROW

● Raro ● Raro



### RATTATA

● Varios ● Varios



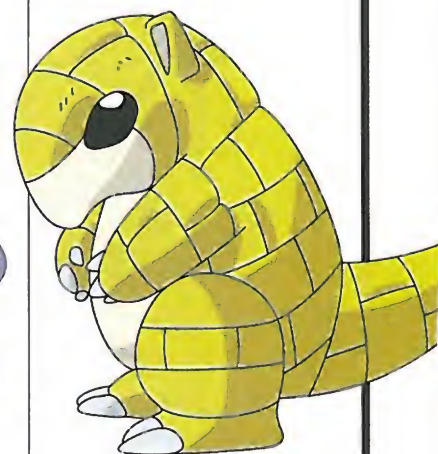
### EKANS

● Raro ● No hay



### SANDSHREW

● No hay ● Raro



**¡Consíguelos!**

**A MT 04, REMOLINO**

### Pokétruco

Existe un sorprendente truco para conseguir tu primera Súper Ball. Cuando salgas de Mt. Moon, camina a la derecha hasta ver un lugar rodeado por zanjas.

Desde los escalones, da dos pasos arriba, uno a la derecha, uno a la izquierda, y pulsa A. ¡Ya es tuya!

### Pokétruco

Asegúrate de explorar la hierba hasta encontrar un Pokémon exclusivo de tu color. Los poseedores de Pokémon Rojo estarán buscando a la serpiente Ekans, los de la Edición Azul tienen que encontrar un Sandshrew.





## La guía de Oak

Es el momento de preguntar más cosas al Profesor Oak. Este hombre es un sabio Pokémon, así que escucha sus sabias advertencias...

### ¿Hay alguna manera más fácil de capturar al dormilón Snorlax?

■ Snorlax es fuerte porque puede curarse a sí mismo. Un buen Pokémon para usar es Butterfree — puede poner a Snorlax a dormir y dejarle CONFUSO, lo que hará que deje de curarse. Una vez que hayas mermado su energía con el Placaje de Butterfree, necesitarás una Súper Ball para cogerlo.



### Eso de Más PP... ¿cómo funciona, Profesor?

■ Más PP potencia los Puntos de Poder de una habilidad, pero el incremento varía. Si la habilidad tiene un máximo de PP BAJO, no aumentará mucho. En cambio, si el máximo de PP es ALTO, aumenta un montón. Por ejemplo, usa tres Más PP en Placaje y el máximo subirá de 35 a 56, pero, si lo usas en Hiper Rayo, el máximo subirá de 5 a 8. Sólo puedes utilizar tres Más PP por habilidad.

### ¡Quiero un Chansey pero ya! ¿Dónde puedo encontrarlo?

■ Puedes conseguir Chanseys en Zona Safari y en la Mazmorra Rara. En Zona Safari son difíciles de coger porque salen corriendo, y necesitarás montones de Ultra Balls para capturarlo en la Mazmorra Rara. Sin embargo, los Chanseys de Zona Safari son mejores, porque puedes cogerlos con un Nivel bajo y después entrenarlos tú. Los de la mazmorra tienen Niveles altos y ya no aprenderán las mejores habilidades.



### ¿Algún truco para capturar a Kangaskhan en Zona Safari?

■ Como todos los Pokémon de la Zona, Kangaskhan puede ser difícil de cazar. Sin embargo, si lanzas cuatro o cinco cebos y luego una Safari Ball, deberías poder capturarlo.

### ¿Qué significa "Área desconocida" en la Pokédex?

■ Quiere decir que el Pokémon en cuestión sólo puede evolucionar de otra criatura menos poderosa, o que sólo se puede encontrar en la otra versión del juego.



## #023 EKANS

Ekans se mueve por la hierba en silencio, al acecho, y sólo se alimenta de huevos de aves como Pidgey y Spearow.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repetición	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 10	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 17	Mordisco	Normal
Nv 24	Deslumbrar	Normal
Nv 31	Chirrido	Normal
Nv 38	Ácido	Veneno
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Ekans EVOLUCIÓN → Arbok (Nv 22)

¡Lo tengo!

Tipo	Venenoso
Ver	● ●
Coger	● —

## #024 ARBOK

Se dice que las feroces marcas de advertencia en las escamas de su vientre son distintas según el área que habite.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repetición	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 17	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 27	Mordisco	Normal
Nv 36	Deslumbrar	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
—	Ácido	Veneno
—	—	—
—	—	—
—	—	—

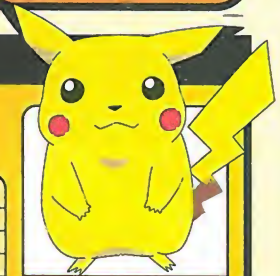
Ekans EVOLUCIÓN → Arbok (Nv 22)

¡Lo tengo!

Tipo	Venenoso
Ver	● ●
Coger	● —

## #025 PIKACHU

Cuando se unen unos pocos de estos Pokémon amarillos, su electricidad puede causar violentas tormentas eléctricas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Impactrueno	Eléctrico
—	Gruñido	Normal
Nv 9	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 16	Ataque Rápido	Normal
Nv 26	Rapidez	Normal
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Trueno	Eléctrico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Pikachu EVOLUCIÓN → Raichu (Piedra Trueno)

¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

## #026 RAICHU

La larga cola dentada de Raichu le sirve como toma de tierra para protegerse de sus propias descargas de alto voltaje.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Impactrueno	Eléctrico
—	Gruñido	Normal
—	Onda Trueno	Eléctrico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Pikachu EVOLUCIÓN → Raichu (Piedra Trueno)

¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●



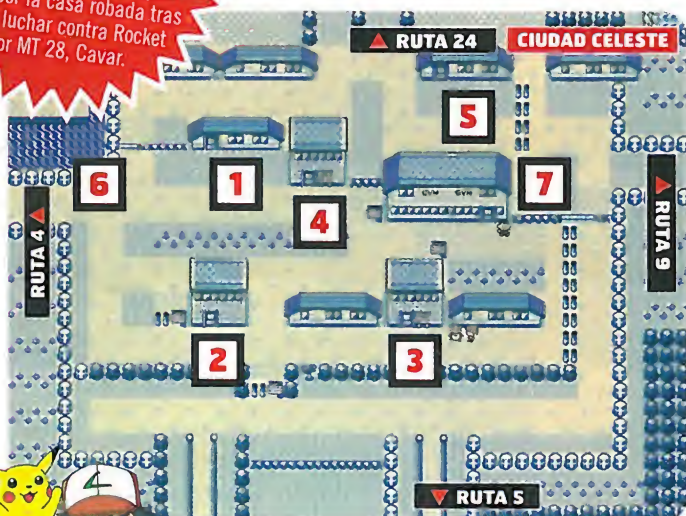
# Ciudad Celeste

**¡VUELVE!**

No olvides volver a Ciudad Celeste para conseguir...

- Bici, cuando tengas el vale.
- Cambiar Poliwhirl por Jynx.
- Salir por la casa robada tras Bill, y luchar contra Rocket por MT 28, Cavar.

**No te des prisa en dejar esta ciudad, aún tienes unas cuantas cosas que hacer por aquí.**



**No lo olvides**

## 1 El negociante



En Ciudad Celeste vive otro Negociante de Pokémon, ¡pero a éste le debe de faltar algún tornillo!

¡Quiere cambiar su raro Jynx por un Poliwhirl! Cuando tengas una Caña, acuérdate de volver con lo que pide.



## 2 Tienda Bicis

¡1.000.000 de créditos por una bici!  
¡1.000.000! ¿Quién ha oído alguna vez que se pague eso por una simple bici?  
Pero recuerda este lugar, aún así.  
Quizás un alma caritativa te ayude a conseguir este rápido vehículo...



## 3 Tienda

Lo nuevo de esta tienda es Repelente, un spray especial que alejará a los Pokémon peligrosos cuando tu equipo esté débil.

Compra al menos dos de ellos, y tenlos a mano para alguna emergencia.



### Lista de precios

Poké Ball	200	Antiquemar	250
Poción	300	Despertar	200
Repelente	350	Antiparalizar	200
Antídoto	100	—	—

## 4 Centro Pokémon

**Pokétruca**

El Caramelo Raro puede venir bien cuando intentes subir el nivel de tus Pokémon. ¡Y aquí hay uno oculto!

Habla con el chico que sabe de Medallas. Entra en su jardín, ponte justo en el medio y pulsa **A**. ¡Un Caramelo Raro para el nene!

## 5 Puerta cerrada



La primera vez que visites la casa robada, un policía no te dejará entrar al jardín interior.

Pero, cuando hayas visitado la Casa del Mar de Bill podrás salir de Ciudad Celeste por esta inusual vía. Sin embargo, tendrás que enfrentarte a un Rocket una vez fuera, para conseguir la MT 28, Cavar. Muy útil...

## 6 La Mazmorra Rara



Cuando explores la ciudad verás un chico que está en una isla, tras una valla en la parte noroeste del lugar.

No podrás ir allí hasta haber acabado el juego y conseguido la MO 03, Surf. ¡Vale!

**Pokétruca**

Recuerda que las cajas Pokémon de tu PC sólo pueden contener un número de criaturas.

Si quieres una búsqueda seria, abre una nueva caja en el PC o no te quedará espacio, forzándote a dejar algún Pokémon libre. ¡Qué injusticia!

## 7 Gimnasio



A esta Líder, Misty, le gusta entrenar Pokémon de Agua, y su gimnasio parece más una piscina que una habitación.

¡Ni siquiera pienses en esquivar a sus compañeros Entrenadores. En cuanto te vean, ¡correrán y nadarán para desafiarte!

## ¡Hazte con todos!

**KRABBY** ● Varios ● Varios **GOLDEEN** ● Varios ● Varios **PSYDUCK** ● Varios ● Varios



▲ Captura Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña en el Gimnasio.



## Líder Pokémon #2

Misty es otro Líder Pokémon que se une a Ash Ketchum en la serie de TV para demostrar lo gran entrenadora que es.

Pero en Game Boy no es tan amigable, así que no debes tener piedad con su peligroso equipo de Pokémon.



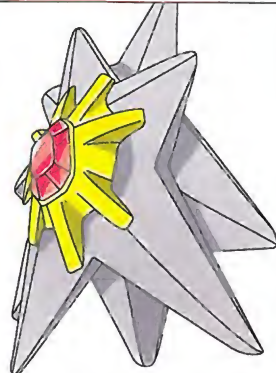
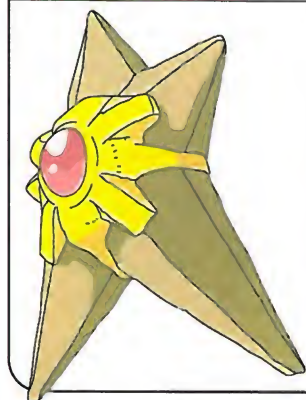
## Misty

Todos los Pokémon de Misty son acuáticos, y pueden eliminar Pokémon de Fuego como Charmander y Growlithe en un santiamén.

## Equipo de Misty

**STARYU** Nv 18

**STARMIE** Nv 21



## Consejos para Misty

Los Pokémon Eléctricos y Planta, como Pikachu y Bulbasaur/Ivysaur son mejores, con Paras como refuerzo. Si no tienes estos Pokémon, asegúrate de que tu escuadra supere el N 25 y no correrás peligro.

## Premios Misty

### MEDALLA CASCADA

Los Pokémon de hasta Nivel 30 te obedecen, usa MO 01, Corte, en el campo.

### MT 11, RAYO BURBUJA

Es mejor enseñar este poderoso ataque a un Pokémon de Agua. Squirtle sería una elección ideal.

## #027 SANDSHREW

Sandshrew hace sus madrigueras muy profundas, en áreas secas, alejadas del agua. Sólo sale para buscar comida.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
Nv 10	Ataque-Arena	Normal
Nv 17	Cuchillada	Normal
Nv 24	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 31	Rapidez	Normal
Nv 38	Golpes Furia	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Sandshrew → Sandslash (Nv 22)

¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ●
Coger	— ●

## #028 SANDSLASH

Sandslash se pliega hasta hacerse una bola cuando es amenazado. Puede rodar de esta forma para buscar comida y agua.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Ataque-Arena	Normal
—	Cuchillada	Normal
Nv 27	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 47	Golpes Furia	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Sandshrew → Sandslash (Nv 22)

¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ●
Coger	— ●

## #029 NIDORAN (H)

Aunque pequeño, las escamas venenosas de Nidoran protegen a este peligroso Pokémon. La hembra tiene cuernos más cortos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Gruñido	Normal
—	Placaje	Normal
Nv 8	Arañazo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 21	Látigo	Normal
Nv 29	Mordisco	Normal
Nv 36	Golpes Furia	Normal
Nv 43	Doble Patada	Lucha
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Nidoran (Hembra) → Nidorina (Nv 16) → Nidoqueen (Piedra Lunar)

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

## #030 NIDORINA

El cuerno de Nidoran Hembra se forma lentamente. Prefiere ataques físicos como arañar y morder.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Gruñido	Normal
—	Placaje	Normal
—	Arañazo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Látigo	Normal
Nv 32	Mordisco	Normal
Nv 41	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Doble Patada	Lucha
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Nidoran (Hembra) → Nidorina (Nv 16) → Nidoqueen (Piedra Lunar)

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●





Este lugar es el único para capturar a Abra. Son difíciles de coger, de todas formas, porque se teletransportan. Usa una Ultra Ball para capturar uno. Es bueno tenerlo porque puede teletransportarte a un Centro Pokémon si la batalla se pone difícil.

# Rutas 24/25

Estás en camino de conocer a Bill en la Casa del Mar, pero antes pasarás por una seria batalla.

RUTAS 24/25

A

B

1

CIUDAD CELESTE



Pokétruca

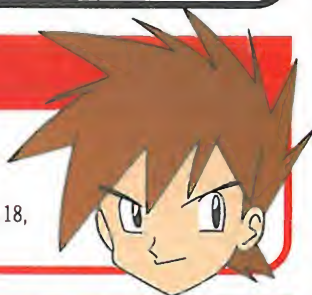
Después de conseguir el ticket a S.S. Anne de Bill, abandona la Casa del Mar y entra otra vez. Ahora te dará una útil información acerca del Pokémon súper raro llamado Eevee.

No lo olvides

¡Gary ataca!

Antes de la batalla de la Casa del Mar, tendrás que enfrentarte a Gary otra vez.

Esta vez tu rival tiene cuatro Pokémon, incluyendo al inicial de N 17, un Pidgeotto N 18, un Abra N 15 y un Rattata N 15.



## Trucos Entrenador

Prepárate para la batalla de tu vida... ¡17 Entrenadores en fila india! Asegúrate de tener algunas Pociones en el bolsillo.

### El puente

Cinco Entrenadores y un Rocket guardan el puente. El Rocket tiene un duro Mankey de N 18, así que es buena idea curar tu equipo en un Centro Pokémon antes de tumbarle. Tendrás una valiosa Pepita si los derrotas a todos.

### La colina

Justo tras el puente del Rocket verás montones de Montañeros. Tienen Pokémon de Tierra y Roca como Onix, Machop y Geodude entre el N 13 y el N 17. Prueba con el Rayo Burbuja de un Squirtle o también con el Látigo Cepa de un Ivysaur's.

## 1 La Casa del Mar



Vas a conocer al más grande Poké maníaco, Bill, que incluso puede transformarse en una de estas bestias de bolsillo, ¡en un Pokémon!

Ayúdalo a salir y te dará un Ticket Barco, para una fiesta de Entrenadores en el barco S.S. Anne. Los trucos para completar la mazmorra de S.S. Anne puedes encontrarlos en la página 44.

## ¡Hazte con todos!

WEEDLE

● Varios ● Raro



CATERPIE

● Raro ● Varios



KAKUNA

● Varios ● Raro



PIDGEY

● Raro ● Raro



ODDISH

● Raro ● No hay



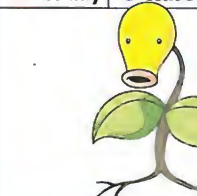
METAPOD

● Raro ● Varios



BELLSPROUT

● No hay ● Raro



ABRA

● Raro ● Raro



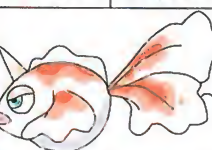
KRABBY

● Varios ● Varios



GOLDEEN

● Varios ● Varios



PSYDUCK

● Varios ● Varios



▲ Aquí puedes capturar Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña.

## ¡Consíguelos!

A MT 45, ONDA TRUENO

B MT 19, MOVIMIENTO SÍSMICO





## Tipos Pokémon

Nº NOMBRE TAMAÑO PESO

### FUEGO

#004	Charmander	0,6 m	8,5 kg
#005	Charmeleon	1,1 m	19,0 kg
#006	Charizard	1,7 m	90,5 kg
#037	Vulpix	0,6 m	9,9 kg
#038	Ninetales	1,1 m	19,9 kg
#058	Growlithe	0,7 m	19,0 kg
#059	Arcanine	1,9 m	155,0 kg
#077	Ponyta	1,0 m	30,0 kg
#078	Rapidash	1,7 m	95,0 kg
#126	Magmar	1,3 m	44,5 kg
#136	Flareon	0,9 m	25,0 kg

### BICHO VENENO

#013	Weedle	0,3 m	3,2 kg
#014	Kakuna	0,6 m	10,0 kg
#015	Beedrill	1,0 m	29,5 kg
#048	Venonat	1,0 m	30,0 kg
#049	Venomoth	1,5 m	12,5 kg

### TIERRA

#027	Sandshrew	0,6 m	12,0 kg
#028	Sandslash	1,0 m	29,5 kg
#050	Diglett	0,2 m	0,8 kg
#051	Dugtrio	0,7 m	33,3 kg
#104	Cubone	0,4 m	6,5 kg
#105	Marowak	1,0 m	45,0 kg

### AGUA VENENO

#072	Tentacool	0,9 m	45,5 kg
#073	Tentacruel	0,6 m	55,0 kg

### ROCA AGUA

#138	Omanyte	0,4 m	7,5 kg
#139	Omastar	1,0 m	35,0 kg
#140	Kabuto	0,5 m	11,5 kg
#141	Kabutops	1,3 m	40,5 kg

### ROCA VOLADOR

#142	Aerodactyl	1,8 m	59,0 kg
------	------------	-------	---------

### HIELO VOLADOR

#144	Articuno	1,7 m	55,4 kg
------	----------	-------	---------

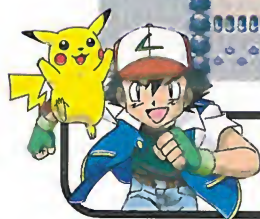
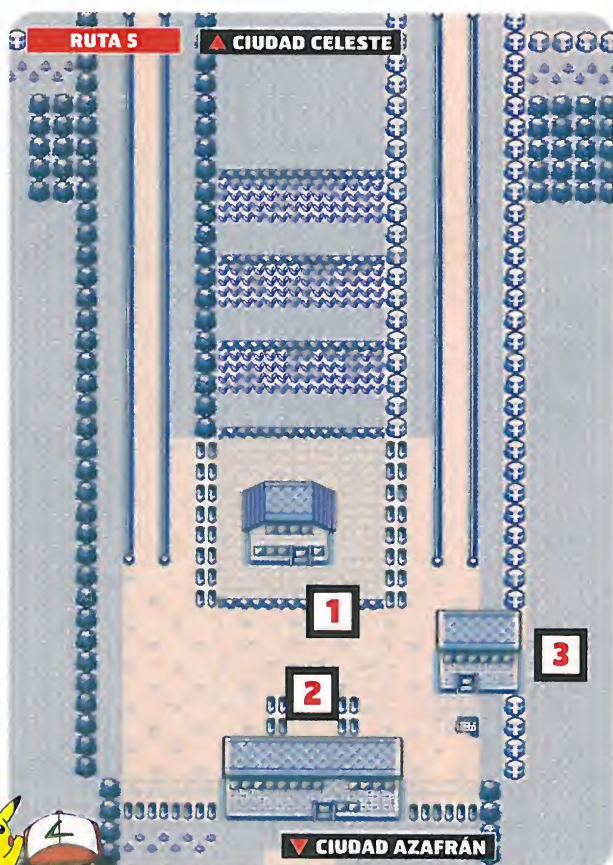


**¡VUELVE!**

No olvides volver a Ruta 5 para conseguir...  
• Pokémon en la Guardería. ¡No te olvides de ellos o te costará caro!

# Ruta 5

De vuelta a Ciudad Celeste, saliendo por detrás de la casa robada. Ve hacia el sur y estarás en camino...



**No lo olvides**

## 1 La Guardería



¿No tienes tiempo para ocuparte de todos los raros y maravillosos Pokémon capturados? Bueno, aquí te ayudarán... si pagas, claro. Deja cualquier Pokémon en la Guardería y, cuando vuelvas, tendrás que pagar 100 créditos por cada nivel que aumente.

## 2 Chicos sedientos



Estás cerca de llegar a ciudades más importantes, pero no puedes pasar porque los guardianes están sedientos y gruñones. Cuando encuentres una bebida, invítalos a algo fresquito. Entonces podrás traspasar la puerta sin problemas. Hasta entonces, tendrás que usar otras rutas.

## ¡Hazte con todos!

Ruta 5 y Ruta 6

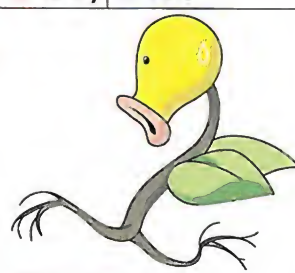
### MANKEY

● Raro ● No hay



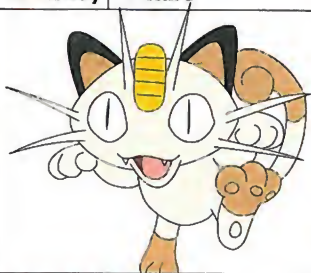
### BELLSPROUT

● No hay ● Raro



### MEOWTH

● No hay ● Raro



### PIDGEY

● Varios ● Varios



### ODDISH

● Raro ● No hay



### Pokétruco

Cuando cojas un Pokémon de una caja PC, recuerda que su energía puede estar mermada por una batalla anterior. No hay nada peor que descubrirlo cuando empieza la batalla, así que cúlalos antes de abandonar el Centro Pokémon.

## 3 Bajo tierra



Los caminos pueden estar bloqueados, pero hay otras vías para seguir descubriendo el maravilloso mundo Pokémon.

Ve a la casa de la derecha, en la parte inferior de la Ruta 5. Este túnel lleva de la Ruta 5 a la Ruta 6, y además ¡tiene montones de Pokémon salvajes!

### Pokétruco

Cuando consigas el Encuentraobjetos del ayudante del Profesor Oak, vuelve a este túnel subterráneo.

Usando el Encuentraobjetos, podrás llenarte los bolsillos de Restaura Todo y Special X... ¡gratis!

### Pokétruco

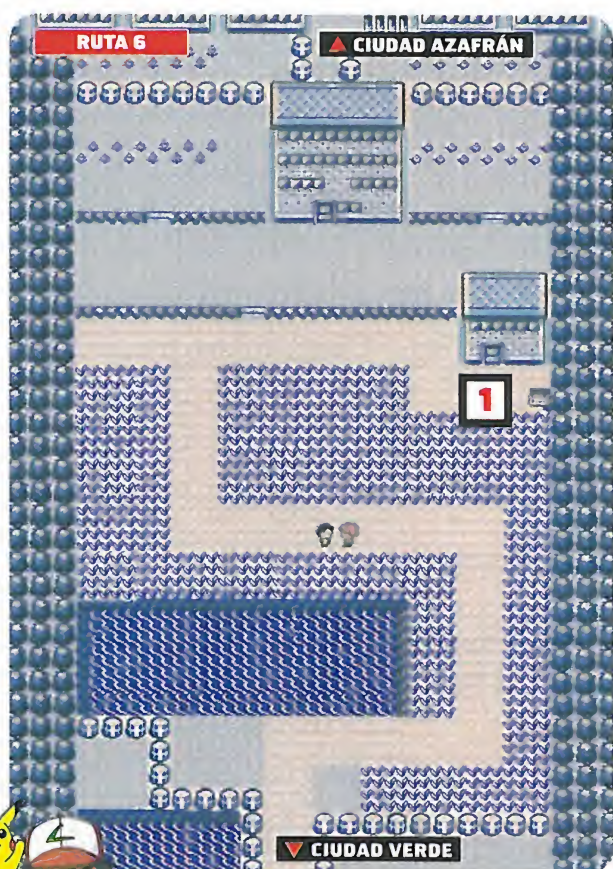
Si estás empeñado en conseguir los 150 Pokémon, la Guardería puede ayudarte a elevar criaturas débiles como Magikarp.

Sin embargo, si tu Pokémon aprende una quinta habilidad allí, no podrás decir qué ataque debe olvidar. Es un riesgo que tienes que correr.



# Ruta 6

Dejamos el túnel, y vamos hacia Ciudad Carmín. No olvides ir por la hierba por si los nuevos Pokémon...



No lo olvides

## Trucos Entrenador

Este terreno está lleno de Cazabichos y Entrenadores Junior, todos con peligrosos Pokémon de Niveles entre 16 y 20.

De todas maneras, muchos de estos chicos no deberían ser un problema, excepto el Butterfree N 20. Tiene ataques Dormir, así que hazte con Despertar.

### 1 El Negociador



Antes de salir del túnel subterráneo hacia la Ruta 6, habla al Negociador para que te haga otra oferta de Pokémon.

Esta vez el Negociador quiere tu Nidoran (Macho), y a cambio deshacerse de su Nidoran (Hembra).

Más tarde tendrás ofertas mucho mejores, así que no hagas demasiado caso de sus palabras. Sigue tu camino.

### #031 NIDOQUEEN

Las duras escamas de Nidoqueen le otorgan una gran protección, y usa su robusto cuerpo para ejecutar poderosos ataques.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Arañazo	Normal
—	Látigo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Golpe Cuerpo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Nidoran (Hembra) ► Nidorina (Nv 16) ► Nidoqueen (Piedra Lunar)

### #032 NIDORAN (MACHO)

El Nidoran Macho despliega sus orejas para percibir el peligro. Cuanto más largo sea el cuerno, más poderoso el veneno que emana.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Malicioso	Normal
—	Placaje	Normal
Nv 8	Ataque Cuerno	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 21	Foco Energía	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 36	Perforador	Normal
Nv 43	Doble Patada	Lucha
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ► Nidorino (Nv 16) ► Nidoking (Piedra Lunar)

### #033 NIDORINO

Nidorino es un agresivo Pokémon, rápido en el ataque. El cuerno de su frente segrega un poderoso veneno.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Malicioso	Normal
—	Placaje	Normal
—	Ataque Cuerno	Normal
—	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Foco Energía	Normal
Nv 32	Ataque Furia	Normal
Nv 41	Perforador	Normal
Nv 50	Doble Patada	Lucha
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ► Nidorino (Nv 16) ► Nidoking (Piedra Lunar)

### #034 NIDOKING

El fornido Nidoking usa su poderosa cola en batalla para golpear, oprimir y, por último, romper los huesos de su presa.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Ataque Cuerno	Normal
—	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Golpe	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●

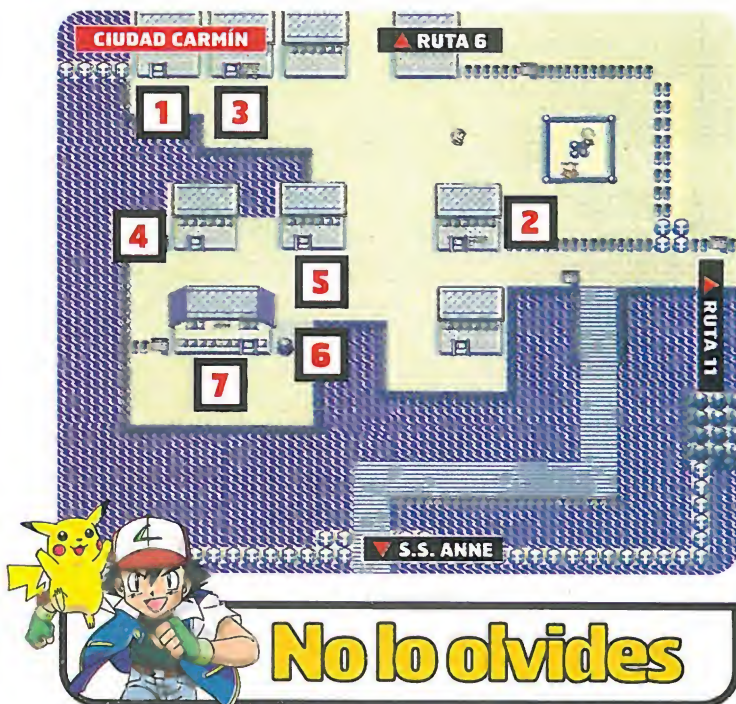
EVOLUCIÓN: Nidoran (Macho) ► Nidorino (Nv 16) ► Nidoking (Piedra Lunar)



No olvides volver a Ciudad Carmín para...  
• Luchar con Lt. Surge cuando el Capitán del S.S. Anne te dé el Corte.

# Ciudad Carmín

Bienvenido a las playas de Ciudad Carmín, hogar del Club de Fans Pokémon. Visítale y verás qué sorpresa...



No lo olvides

## 1 El Pescador



Para capturar Pokémon de Agua, necesitarás una Caña de Pesca. Por suerte, este señor te ayudará.

Sólo es una Caña Vieja que no pescará nada poderoso, pero los dos hermanos de este señor te darán otras mejores algo más tarde.

### Pokétruco

Es fácil esquivar a los Entrenadores rivales poniéndose fuera de su vista, pero, ¿para qué? Las batallas contra Entrenadores dan Experiencia y dinero. Lucha contra ellos y cúrate en los Centros Pokémon.

## 2 La Tienda



Más cosas para los Entrenadores ricos. Compra una Súper Poción o dos, para tu viaje al S.S. Anne.

### Lista de precios

Poké Ball	200
Super Poción	700
Antihielo	250
Despertar	200
Antiparalizar	200
Repelente	350

## 3 Centro Pokémon

## 4 Club de Fans Pokémon



No eres el único Poké maniaco por aquí, ya ves. Estos locos incluso han creado ¡su propio Club de Fans!

Charla con el Presidente y te dará el Bono Bici. Ve a Ciudad Celeste y cámbialo por una veloz Bici. Podrás ir de aquí para allá rápido y más fácilmente.

## 5 El Negociador



Prepárate para una de las mejores ofertas del juego... un súper raro Farfetch'd ¡por un Spearow normal y corriente!

Seguro que tienes un Spearow a estas alturas, así que cámbialo. Puedes capturar más Spearow si quieres tenerlo.



## 6 El arbusto mal puesto



Para llegar al Gimnasio de Ciudad Carmín, tienes que utilizar el Corte para cargarte un arbusto.

Puedes conseguir el Corte por medio del Capitán del S.S. Anne, así que pasa la página y verás unos vitales trucos para este nivel.

## 7 El Gimnasio



Antes de poder enfrentarte al Líder, tienes que luchar contra sus subalternos y conseguir la clave para abrir la puerta.

Para abrir la puerta, busca en los cubos hasta encontrar un interruptor. El siguiente interruptor SIEMPRE es el del cubo de al lado. Estos Pokémon están entre N 20 y N 23.

## ¡Hazte con todos!

### KRABBY

● Varios ● Varios



### SHELLDER

● Varios ● Varios



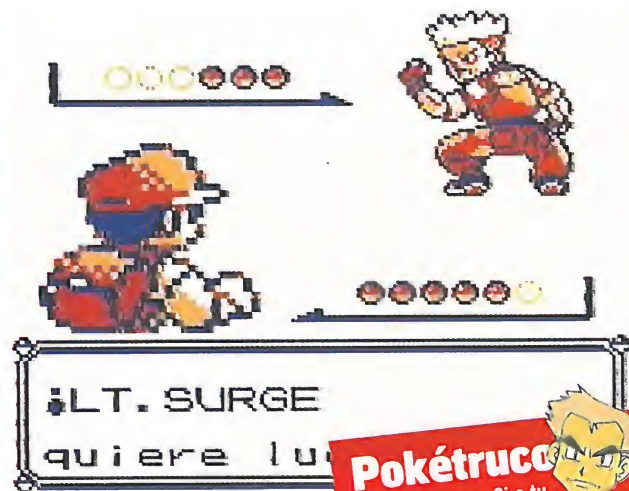
▲ Puedes capturar Krabby y Shellder con una Caña de Pesca.



## Líder Pokémon #3

Lt. Surge se pasa la vida elevando Pokémon Eléctricos, e intentará ¡freir a tu escuadra de Pokémon, el amigo!

Sus secuaces son un Voltorb N 20, un Magnemite N 20 y un Pikachu N 23, así que tendrás que haber practicado antes con otros Eléctricos.



### Lt. Surge

Los Pokémon Eléctricos son los favoritos de Lt. Surge.

#### Pokétruco

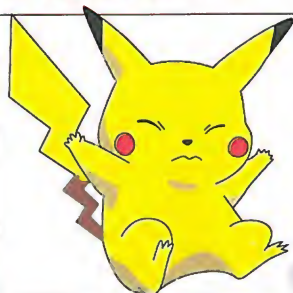
Ahorra ataques. Si a tu enemigo sólo le queda un poco de energía, no malgastes un ataque poderoso como Rapidez.

En cambio, usa un ataque menor. El enemigo también se desmayará y tendrás suficientes PP para atacar con habilidades poderosas a otros.

### Equipo de Lt. Surge

PIKACHU Nv18

RAICHU Nv24



VOLTORB Nv21

### Consejo para Lt. Surge

Sólo los Pokémon Tipo Tierra son especialmente buenos para atacar a los Eléctricos. Enseña la habilidad Cavar de Ciudad Celeste a un Pokémon Tipo Tierra, y mira cómo arrasan a todo el equipo de Lt. Surge.

### Premios Lt. Surge

#### MEDALLA TRUENO

Puedes usar Volar dentro y fuera de batalla, y potencia la Velocidad de tu equipo.

#### MT 24, RAYO

Un ataque para Pokémon Eléctricos. Es tan poderoso que puede paralizar a algunos enemigos.

### #035 CLEFAIRY

La belleza de Clefairy y su mágica atracción hacen que tenga muchos admiradores. Es raro, y sólo se encuentra en ciertas áreas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 13	Canto	Normal
Nv 18	Doblebofetón	Normal
Nv 24	Reducción	Normal
Nv 31	Metronomo	Normal
Nv 39	Rizo Defensa	Normal
Nv 48	Pantalla luz	Psíquico
—	—	—
—	—	—

Clefairy EVOLUCIÓN → Clefable (Piedra Lunar)

¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

### #036 CLEFABLE

Un tímido y fabuloso Pokémon raramente avistado, el Clefable corre y se esconde en el momento en que siente alguna presencia.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Canto	Normal
—	Doblebofetón	Normal
—	Reducción	Normal
—	Metronomo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Clefairy EVOLUCIÓN → Clefable (Piedra Lunar)

¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

### #037 VULPIX

Nada más nacer, Vulpix sólo tiene una cola. Sin embargo, la cola se divide desde la base a medida que va ganando edad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ascuas	Fuego
—	Látigo	Normal
Nv 16	Ataque Rápido	Normal
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Lanzallamas	Fuego
Nv 42	Giro Fuego	Fuego
—	—	—
—	—	—

Vulpix EVOLUCIÓN → Ninetales (Piedra Fuego)

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	— ●

### #038 NINETALES

Ninetales es muy astuto y vengativo. Agarrar una de las colas de Ninetales acarrea 1.000 años de maldición.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ascuas	Fuego
—	Látigo	Normal
—	Ataque Rápido	Normal
—	Rugido	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Vulpix EVOLUCIÓN → Ninetales (Piedra Fuego)

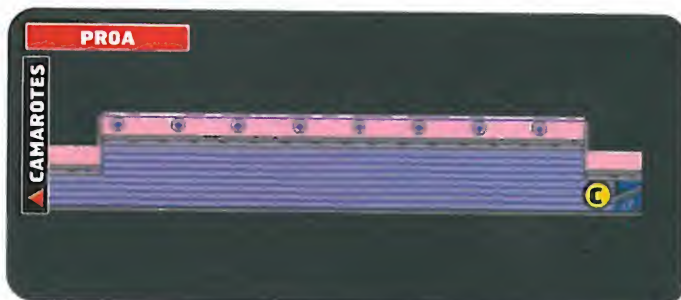
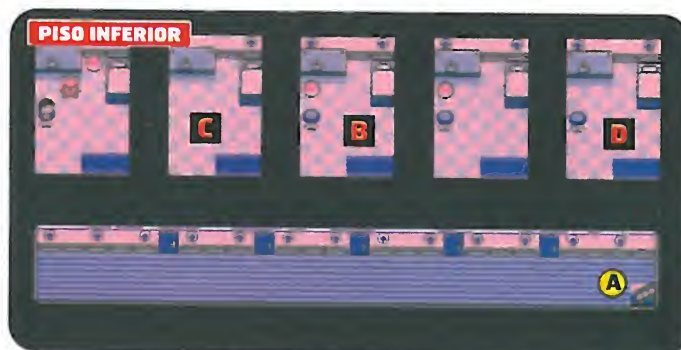
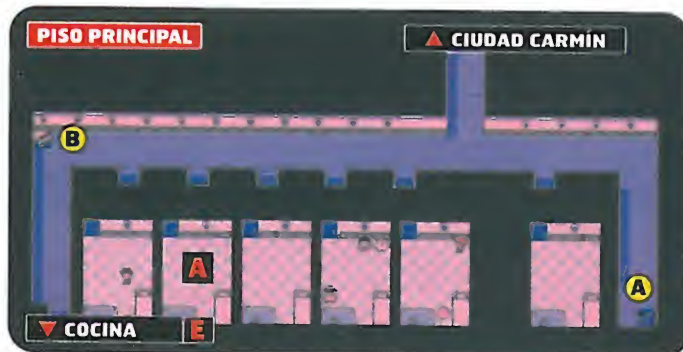
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	— ●



# S.S. Anne

Hay un montón de gente en este barco. Algunos te ayudarán, ipero los demás están buscando pelea!



## ¡Gary ataca!

Justo antes de encontrar al Capitán del S.S. Anne, Gary aparece con una nueva selección de Pokémon. Esta vez su Pokémon inicial está al N 20, arropado por un Pidgeotto N 19, un Raticate N 16 y un Kadabra N 18.



## Trucos Entrenador

Hay muchos y fuertes Entrenadores en el S.S. Anne, de Caballeros a Chicas, pasando por Pescadores y Marineros.

Sus Pokémon van del N 17 al N 23, los Pescadores y Marineros prefieren usar Pokémon de Agua.



## No lo olvides

## Usando los mapas



El S.S. Anne se reparte en cuatro niveles, donde encontrarás Caballeros, Chicas y Marineros.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre pisos. Si bajas las escaleras A del piso principal, saldrás a A del inferior.

## 1 El Capitán mareado

No es una buena señal para los pasajeros del S.S. Anne. El Capitán se mareó, y ¡es la primera vez que se bota el barco!

Ayuda al Capitán y te dará MO 01, la vital habilidad Corte que has estado buscando. ¡Ahora puedes cortar los arbustos! Y también es útil en la batalla.

### Pokétruco

No ayudes al Capitán hasta que hayas explorado el barco al completo y recogido todos los objetos.

Cuando dejes el S.S. Anne tras ayudarlo, no podrás volver, así que asegúrate de tener todo antes de irte.



## ¡Consíguelos!

- A MT 08, GOLPE CUERPO
- B ÉTER
- C MAX POCIÓN
- D MT 44, DESCANSO
- E SÚPER BALL
- F MAX ÉTER
- G CAMELO RARO

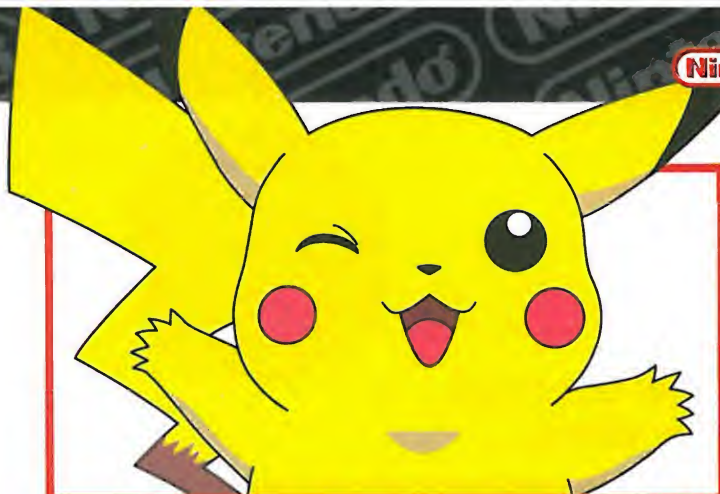
### Pokétruco

No dejes el S.S. Anne sin llevarte la MT 08, el fuerte ataque Golpe Cuerpo.

Los Pokémon poderosos pueden usar este ataque para eliminar enemigos de un golpe. ¡Y a veces paraliza! Enséñaselo a Raichu.







## Especial PokéCosas

Las PokéCosas de Pikachu aparecen repartidas por toda esta Guía Maestra, pero hay algunas que no puede esperar a contaros...

**'Rai', la primera sílaba del extraño nombre Raichu, en realidad significa Trueno en japonés.**

Otra influencia del Lejano Oriente es Kabuto, cuyo nombre significa 'casco' en Japón. Un nombre perfecto para este Pokémon con pinta de "cazuelo".

**En Japón, Koffing y Weezing eran conocidos como NY y LA, que viene a significar New York y Los Angeles.**

Pero, ¿por qué se llaman como estas dos grandes ciudades? Porque son hediondas nubes de gas tóxico y polución.



**El apellido de Ash es Ketchum, pero, ¿has pensado qué puede significar?**

Leído rápidamente, su nombre suena como 'catch 'em', 'captúralos'. ¿Lo coges...? Como en 'Gotta catch 'em all', 'Hazte con todos'...



**Habrás visto a ese Pokémon que blande un hueso, Cubone, que incluye 'bone', 'hueso', en su nombre.**

Pero, ¿te habías dado cuenta que su casi hermano, Marowak, tiene el término 'marow', 'tuétano'? Flipa, ¿eh?

**Rojo y Azul son colores importantes en el mundo Pokémon, pero ¿no has visto muchos más?**

Sería para pensar mal si no supieses que los nombres de las ciudades —Celeste, Carmín...— son también colores.

**Ese Kangaskhan es divertido. La mitad de su nombre viene de Kangaroo, canguro, el animal que guarda las crías en su bolsa.**

Pero la otra mitad viene de Genghis Khan, ¡un guerrero Mongol cuyo imperio se extendía desde el Mar Negro hasta el Océano Pacífico!

**Clefairy y Clefable deben tener algo que contar tras servirte durante un tiempo en tu equipo Pokémon.**

Quizás porque tienen los términos 'fable' (fábula) y 'fairy' (cuento de hadas) en sus nombres.

**¿Habías pensado en los nombres de esos pulpos Pokémon, Tentacool y Tentacruel?**

Ambos nombres terminan en palabras de significado opuesto, cool (molón) y cruel (eso mismo). ¡Los nombres Pokémon flipan, son divertidísimos y supercuriosos!



### #039 JIGGLYPUFF

Cuando se encienden sus enormes ojos, el Jigglypuff canta una relajante y misteriosa melodía que lleva a sus rivales hasta el sueño.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Canto	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Rizo Defensa	Normal
Nv 24	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Jigglypuff → Wigglytuff (Piedra Lunar)

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

### #040 WIGGLYTUFF

El cuerpo de Wigglytuff es suave y elástico. Cuando se enfada, aspira aire y se infla, alcanzando un tamaño gigantesco.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Canto	Normal
—	Anulación	Normal
—	Rizo Defensa	Normal
—	Doblebofetón	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Jigglypuff → Wigglytuff (Piedra Lunar)

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

### #041 ZUBAT

Forma colonias en lugares con perpetua oscuridad, y usa ondas ultrasónicas para identificar y aproximarse a su objetivo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Chupa Vidas	Bicho
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Mordisco	Normal
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Ataque-Ala	Volador
Nv 36	Niebla	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Zubat → Golbat (Nv 22)

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Veneno/Volador
Ver	● ●
Coger	● ●

### #042 GOLBAT

Una vez que Golbat ataca, no para de absorber energía de su desdichada víctima, aunque coja demasiado peso para el vuelo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Chupa Vidas	Bicho
—	Supersónico	Normal
—	Mordisco	Normal
—	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 32	Ataque-Ala	Volador
Nv 43	Niebla	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Zubat → Golbat (Nv 22)

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Veneno/Volador
Ver	● ●
Coger	● ●

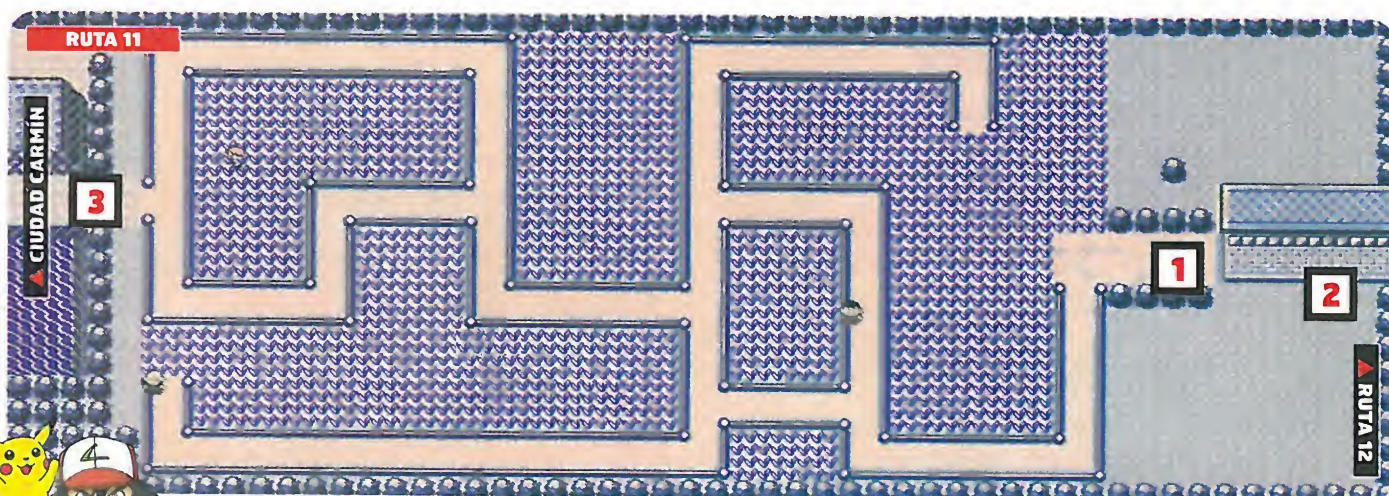


# Ruta 11

Con Lt. Surge derrotado, es hora de ir al Pueblo Lavanda. Pero no es tan fácil...

**¡VUELVE!**

No olvides volver a la Ruta 11 para...  
• Despertar al vago de Snorlax cuando tengas la PokéFlauta.



**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

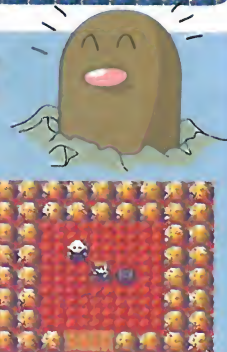
El camino de la Ruta 11 tiene 10 Entrenadores, incluyendo Jóvenes, Jugadores y Mecánicos. ¡Y todos quieren dejarte para el arrastre!  
Los adversarios están entre el N 18 y el N 21, y los Mecánicos prefieren usar Pokémon Eléctricos. ¡No hay muchas sorpresas!

## 3 Cueva Diglett

Con la Ruta 12 bloqueada por Snorlax, tendrás que tomar alguna otra ruta: la Cueva Diglett.

La cueva conecta la Ruta 11 con la Ruta 2, que sale cerca del Bosque Verde. Desde aquí, ve al norte hasta Ciudad Plateada, al este a Ciudad Celeste, y allí está la Ruta 9. ¡Simple!

Dentro del túnel, aplícate en buscar Digletts y especialmente Dugtrios. Los Dugtrios son fuertes contra los Ghosts cuando aprenden Cavar.



## 1 Entrada



No puedes llegar a Pueblo Lavanda por aquí porque un Snorlax bloquea el camino. ¡Vaya un vago!

Sin embargo, si tienes 30 Pokémon diferentes, visita al ayudante de Oak en este lugar para que te dé el Encuentraobjetos que los localiza todos.



## 2 El Negociador

En esta ajetreada entrada también hay lugar para otro Negociador de Pokémon, que te hace una nueva oferta. ¡No es de las mejores del juego!

Está loco por cambiar su Nidorina, y a cambio quiere un Nidorino. Cámbialo si quieres, pero vamos, tampoco...

### Pokétruca

El Encuentraobjetos localiza ítems que no puedes ver, pero, ¿cómo saber dónde buscar? ¡Simple! Prueba siempre en caminos cortados y áreas aisladas de los subterráneos. Muchos ítems están escondidos en estos típicos lugares.



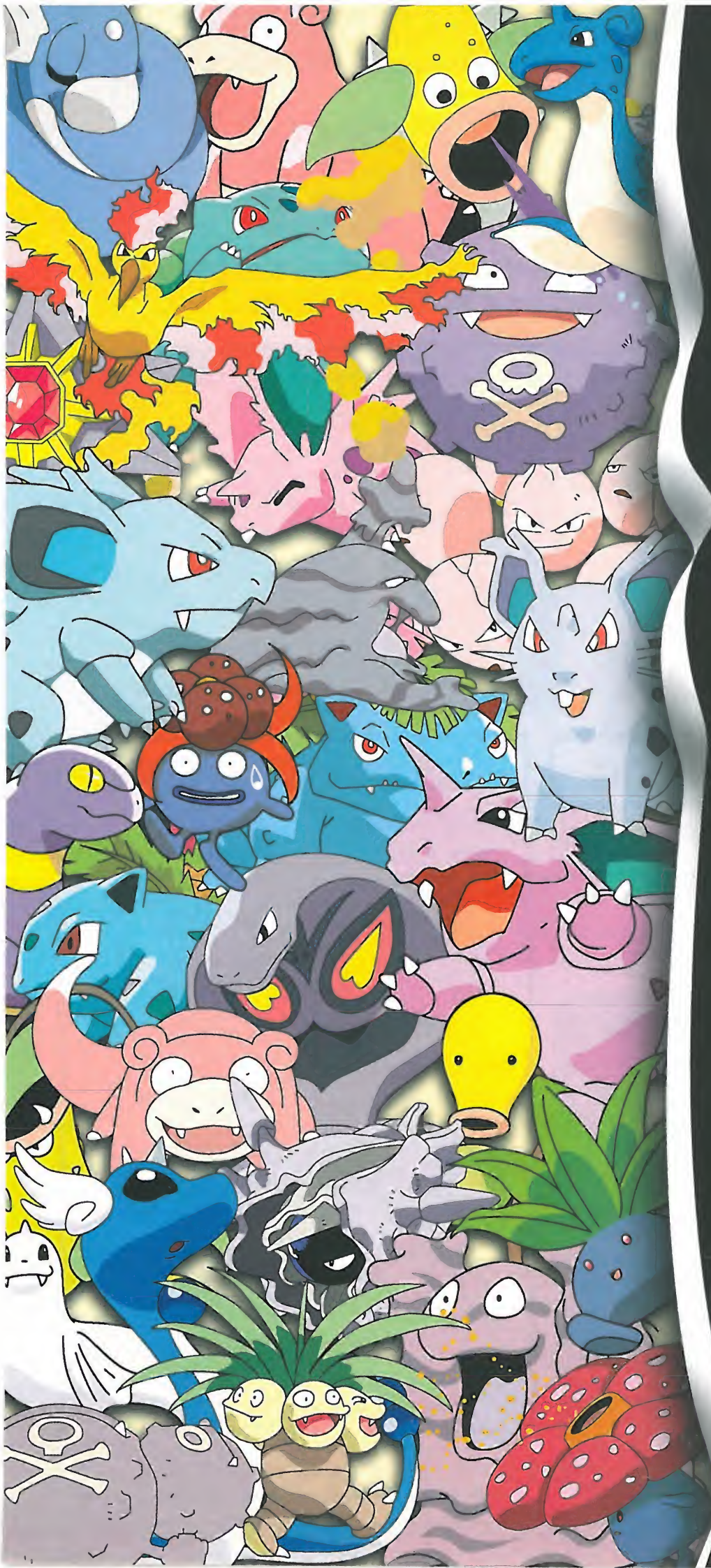
## ¡Hazte con todos!

DROWZEE	SPEAROW	EKANS
● Raro ● Raro	● Varios ● Varios	● Varios ● No hay
SANDSHREW		
● No hay ● Varios		

## Y en la Cueva Diglett...

DIGLETT	DUGTRIO
● Varios ● Varios	● Raro ● Raro





## Tipos Pokémon

Nº NOMBRE TAMAÑO PESO

### PLANTA

#### VENENO

#001	Bulbasaur	0,7 m	6,9 kg
#002	Ivysaur	1,0 m	13,0 kg
#003	Venusaur	2,0 m	100,0 kg
#043	Oddish	0,5 m	5,4 kg
#044	Gloom	0,8 m	8,6 kg
#045	Vileplume	1,2 m	18,6 kg
#069	Bellsprout	0,7 m	4,0 kg
#070	Weepinbell	1,0 m	6,4 kg
#071	Victreebel	1,7 m	15,5 kg

### VENENO

#023	Ekans	2,0 m	6,9 kg
#024	Arbok	3,5 m	65,0 kg
#029	Nidoran(H)	0,4 m	7,0 kg
#030	Nidorina	0,8 m	20,0 kg
#032	Nidoran(M)	0,5 m	9,0 kg
#061	Nidorino	0,9 m	19,5 kg
#088	Grimer	0,9 m	30,0 kg
#089	Muk	1,2 m	30,0 kg
#109	Koffing	0,6 m	1,0 kg
#110	Weezing	1,2 m	9,5 kg

### AGUA

#### PSÍQUICO

#079	Slowpoke	1,2 m	36,0 kg
#080	Slowbro	1,6 m	78,5 kg
#121	Starmie	1,1 m	80,0 kg

### AGUA

#### HIELO

#087	Farfetch'd	0,8 m	15,0 kg
#091	Cloyster	1,5 m	132,5 kg
#131	Lapras	2,5 m	220,0 kg

### PLANTA

#### PSÍQUICO

#102	Exeggcuter	0,4 m	2,5 kg
#103	Exeggutor	2,0 m	120,0 kg

### FUEGO

#### VOLADOR

#146	Moltres	2,0 m	60,0 kg
------	---------	-------	---------

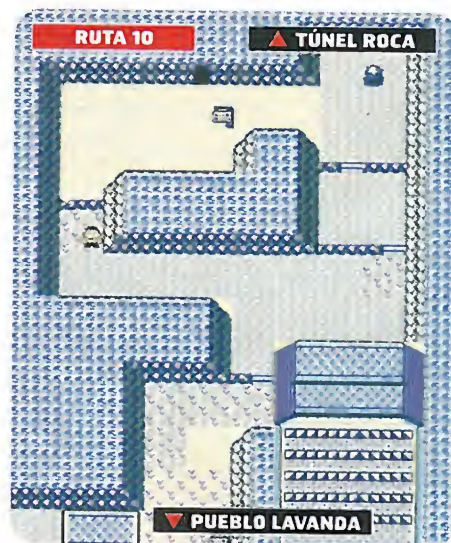
### DRAGÓN

#147	Dratini	1,8 m	3,3 kg
#148	Dragonair	4,0 m	16,5 kg



# Rutas 9/10

Con el Corte, halla el camino desde Ciudad Celeste hasta la Ruta 9. Ahora estás camino del Túnel Roca.



**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

Otro área relleno de Entrenadores, así que hazte a la idea de volver una y otra vez al Centro Pokémon cuando tu equipo esté débil. Hay tres grupos con los que luchar; el peor es el de Entrenadores Junior, con Pokémon de N 18 a N 23. ¡También hay un Charmander y un Meowth!

### 1 Río de los secretos



Este río es la única manera de llegar a la escondida Central Eléctrica, pero aún no puedes llegar hasta allí. Una vez que tengas la MO 03, Surf, podrás remar río abajo para encontrar unos pocos y raros Pokémon Eléctricos. De hecho, no tienes que preocuparte por llegar a la Central Eléctrica hasta haber completado el juego.

### 2 Centro Pokémon



SIEMPRE deberías visitar estos Centros cuando los encuentres, y esta vez es aún más importante. El viaje por el Túnel Roca es largo y peligroso, así que necesitarás que tus Pokémon estén en plena forma para luchar. Escoge tus mejores guerreros, cúbalos, y... ¡a por ellos!

## ¡Hazte con todos!

### SANDSHREW

● No hay ● Varios



### VOLTORB

● Varios ● Varios



### SPEAROW

● Varios ● Varios



### ARBOK

● Varios ● No hay



### RATTATA

● Varios ● Varios



## ¡Consíguelos!

**A MT 30, TELETRANSPORTE**





## La guía de Oak

Esperamos que prestes atención a lo que el Profesor Oak dice. Sólo los Entrenadores sabios llegan a Maestros Pokémon.

**Sin darme cuenta he usado la Master Ball para capturar a Snorlax. ¿Significa eso que no podré capturar a Mewtwo?**

■ Aunque sí que deberías haber guardado la Master Ball para Mewtwo, todavía es posible capturar a esta bestia genética con Ultra Balls. El principal problema es que Mewtwo puede curarse cuando quiera, así que necesitarás un montón de ataques poderosos para mantenerle dormido mientras haces bajar su barra de energía. También necesitarás lanzar un gran número de Ultra Balls para capturarlo, así que ya puedes ir llenando la mochila. Buena suerte, espero que lo captures.



**¿Por qué algunos Pokémon no me obedecen?**

■ Debes conseguir la Medalla correcta de un Líder para que los Pokémon de cierto nivel hagan caso. Por ejemplo, Mewtwo no te obedecerá hasta que hayas derrotado a Giovanni y conseguido la Medalla Tierra, que hace de todos tus Pokémon, no importa el nivel, tus fieles servidores.



**¿Cómo coges un Abra? Se teletransporta antes de que pueda bajar su barra de energía lo suficiente.**

■ Abra aparece demasiado al principio del juego, así que, yo en tu lugar, me olvidaría de él de momento y esperaría a tener algunas Ultra Balls. Una de estas Balls debería atraparlo antes de que pudiera escapar. Otra manera es usar un Pokémon poderoso y paralizar a Abra antes de que escape.

**Quiero tener un Dratini de la Zona Safari. ¿Algún truco para capturarlos?**

■ Por suerte, el Dratini suele rondar por ahí mucho más tiempo que otros Pokémon de la Zona Safari. ¡Pero no son fáciles de capturar! Lanza Safari Balls todo el rato y tendrás un Dratini todo para ti. Molan muchísimo.



**¿Es posible hacerse con una bicicleta sin tener que usar el Bono especial?**

■ No. La Bici cuesta un millón de créditos (ridículo), y sólo se puede llevar un máximo de 999.999. Así que no te queda otra que utilizar el Bono para conseguirla.

### #043 ODDISH

Durante el día, Oddish mantiene su cara enterrada. Por la noche, se pasea por los campos, esparciendo sus semillas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Absorber	Planta
Nv 15	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 17	Paralizador	Planta
Nv 19	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 33	Danza Pétalo	Planta
Nv 46	Rayo Solar	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Oddish

▶ Gloom (Nv 21)

▶ Vileplume (Piedra Hoja)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● —

### #044 GLOOM

El fluido blanco que emana de la boca de Gloom no es saliva, sino un néctar que utiliza para atraer a sus presas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Absorber	Planta
—	Polvo Venenoso	Veneno
—	Paralizador	Planta
—	Somnífero	Planta
Nv 28	Ácido	Veneno
Nv 38	Danza Pétalo	Planta
Nv 52	Rayo Solar	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Oddish

▶ Gloom (Nv 21)

▶ Vileplume (Piedra Hoja)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● —

### #045 VILEPLUME

Cuanto más grandes son sus pétalos más tóxico es el polen que contiene. Le es difícil mantener su gran cabeza erguida.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Polvo Venenoso	Veneno
—	Paralizador	Planta
—	Somnífero	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Oddish

▶ Gloom (Nv 21)

▶ Vileplume (Piedra Hoja)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● —

### #046 PARAS

Paras excava para succionar raíces de árboles. Los hongos de su espalda crecen absorbiendo los nutrientes de su anfitrión.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
Nv 13	Paralizador	Planta
Nv 20	Chupa Vidas	Bicho
Nv 27	Espora	Planta
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 41	Desarrollo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Paras

▶ Parasect (Nv 24)

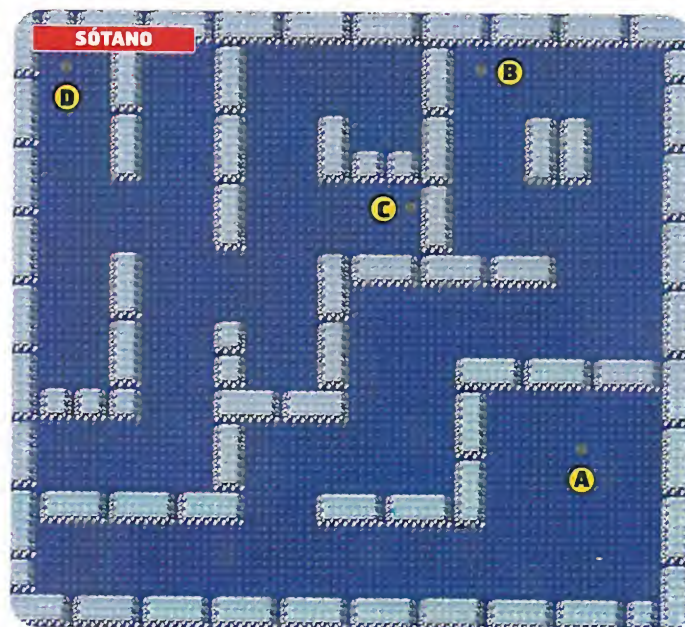
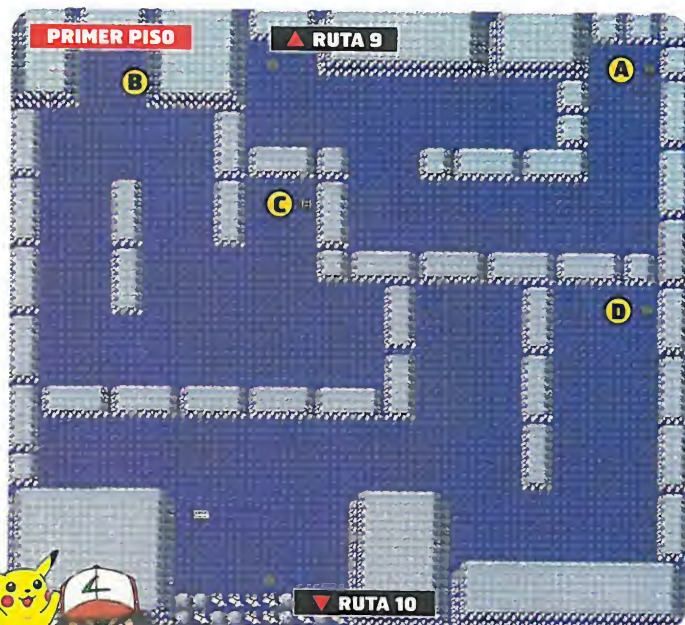
**¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Planta
Ver	● ● ●
Coger	● ●



# Túnel Roca

**Asegúrate de llevar la MO 05, Destello, antes de entrar en el túnel. ¡Si no la llevas, no verás nada!**



**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

Como era de esperar, el Túnel Roca está poblado con Montañeros que usan sus poderosos Pokémon de Roca para luchar.

Verás Pokémon desde N 19 a N 25, así que asegúrate de estar a la altura. Y cuidado con los Geodudes y su poderoso Auto Destrucción.

## Usando los mapas



El Túnel Roca se divide en dos niveles, donde encontrarás

### Pokétruco

Si no tienes el Destello, también es posible moverse por la cueva, porque las paredes están un poco iluminadas.  
¡Pero no lo hagas! No podrás evitar a los grupos de Montañeros, y te perderás antes de encontrar la salida.

Montañeros con Pokémon

de Roca como Geodude y Onix.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran cómo se conectan ambos pisos. Si bajas la escalera (A) del Primer Piso, llegarás a (A) en el Sótano. Guíate por nuestro mapa y te aseguramos que no te perderás.



## ¡Hazte con todos!

### GEODUDE

● Raro ● Raro



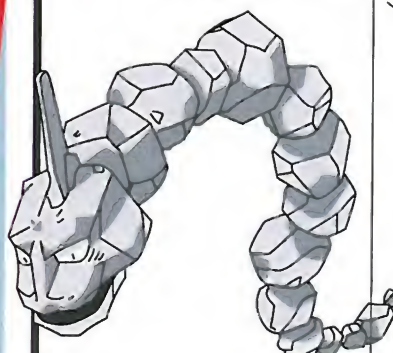
### MACHOP

● Raro ● Raro



### ONIX

● Raro ● Raro



### ZUBAT

● Varios ● Varios







## ¡Vamos de pesca!

Si eres un coleccionista Pokémon serio, tendrás que pescar para encontrar extrañas criaturas acuáticas.

Las diferentes Cañas te conseguirán distintos Pokémon, y además, cada especie se encuentra en lugares diferentes del juego.

### Usando las Cañas

Cada Caña tiene poderes diferentes, así que lee estos consejos atentamente para sacar todo el partido de cada una de ellas.

CAÑA VIEJA	CAÑA BUENA	SÚPER CAÑA
Esta Caña sólo pescará Magikarp de bajo Nivel.	Pesca Goldeen, Magikarp y Poliwhags con facilidad.	Puede pescar todos los Pokémon acuáticos.

### ¿Dónde están?

¿No puedes encontrar tu Pokémon de Agua preferido? Bueno, pues mira abajo y verás una completa guía. Los pescarás en "ná" de tiempo...

#### PUEBLO PALETA

TENTACOO, POLIWAG



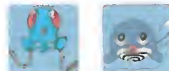
#### RUTA 22

POLIWAG, GOLDEEN



#### CIUDAD VERDE

TENTACOO, POLIWAG



#### RUTAS 4, 24 Y 25

GOLDEEN, PSYDUCK, KRABBY



#### CIUDAD CELESTE

GOLDEEN, PSYDUCK, KRABBY



#### RUTAS 6 Y 11

KRABBY, SHELLDER



#### CIUDAD CARMÍN

KRABBY, SHELLDER



#### RUTA 10

SLOWPOKE, POLIWHIRL



#### CIUDAD AZULONA

SLOWPOKE, POLIWHIRL



#### RUTAS 12, 13, 17 Y 18

TENTACOO, KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP



#### CIUDAD FUCSIA

KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP, SEAKING



#### ZONA SAFARI

PSYDUCK, KRABBY, SLOWPOKE, DRATINI



## #047 PARASECT

Es una simbiosis en la que el hongo parásito se ha apoderado del insecto huésped. Prefiere los lugares con mucha humedad.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Paralizador	Planta
—	Chupa Vidas	Bicho
Nv 30	Espora	Planta
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 48	Desarrollo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Parasect (Nv 24)

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Planta
Ver	● ●
Coger	● ●

## #048 VENONAT

Venonat vive a la sombra de árboles altos, donde come insectos. Venonat se siente atraído por los focos de luz durante la noche.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Anulación	Normal
Nv 24	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 27	Chupa Vidas	Bicho
Nv 30	Paralizador	Planta
Nv 35	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 38	Somnífero	Planta
Nv 43	Psíquico	Psíquico
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Venomoth (Nv 31)

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

## #049 VENOMOTH

Las escamas de polvo que recubren las alas de Venomoth tienen un código de color que indica su clase de veneno.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Anulación	Normal
—	Polvo Venenoso	Veneno
—	Chupa Vidas	Bicho
—	Paralizador	Planta
Nv 38	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 43	Somnífero	Planta
Nv 50	Psíquico	Psíquico
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Venomoth (Nv 31)

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

## #050 DIGLETT

Los Diglett viven a unos tres pies bajo tierra, donde se alimentan de raíces de plantas. Algunas veces salen a la superficie.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
Nv 15	Gruñido	Normal
Nv 19	Excavar	Tierra
Nv 24	Ataque-Arena	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 40	Terremoto	Tierra
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Digtrio (Nv 26)

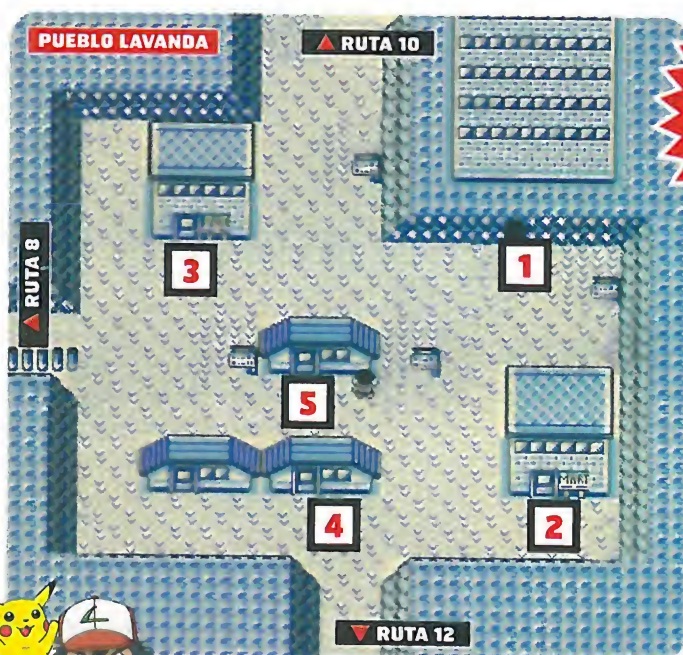
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●



# Pueblo Lavanda

El Pueblo Lavanda posee la Torre Pokémon, un lugar donde las criaturas fallecidas descansan. Sagrado y iencantado!...



**No lo olvides**

## 1 Torre Pokémon

Puedes entrar en la Torre siempre que quieras, pero, sin el Silph Scope, no podrás capturar ningún Pokémon.

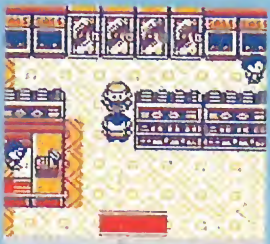
Cuando tengas el Scope, ve a mirar los trucos para la Torre Pokémon de la página 62. Hay unos pocos Pokémon Tipo Fantasma que puedes capturar, y que te vendrán de perilla más adelante.



## 2 Tienda

Esta tienda es el primer lugar donde puedes comprar Revivir, uno de los objetos más útiles de todo el juego.

Puede resucitar a un Pokémon derrotado en la misma batalla, permitiéndoles terminar la batalla que empezaron. Compra varios antes de batallar contra los Líderes.



### Lista de precios

Súper Ball	600	Antídoto	100
Súper Poción	700	Antiquemar	250
Revivir	1.500	Antihielo	250
Cuerda Huida	550	Antiparalizar	200
Súper Repelente	500	—	—

## VUELVE!

No olvides volver a Pueblo Lavanda para...  
• Resolver la Torre Pokémon cuando tengas el Scope Silph.

## Pokétruco

Hay ítems secretos escondidos por todo el mundo Pokémon; en árboles, rocas, caminos cortados y más...

Se parece mucho a «Legend of Zelda: Link's Awakening», de GB. Si un lugar parece raro, busca bien en los alrededores para conseguir ítems.

## 3 Centro Pokémon

## 4 El señor Bautista



¿Has cambiado el nombre de tus Pokémon, y luego te has arrepentido de hacerlo? ¡Este señor te ayudará!

Este extraño individuo te permite cambiar el nombre de cualquier Pokémon, ¡e incluso te dirá si el nombre elegido es bueno o no! Cuando estés cansado de luchar, ven a divertirte a este lugar.

## 5 La casa del Sr. Fuji



El Sr. Fuji lleva un Centro Pokémon de voluntarios, pero el pobre ha sido secuestrado por una fuerza maligna.

Los rumores hacen pensar que está secuestrado en algún lugar de la Torre Pokémon, pero será mejor que de momento lo olvides, por lo menos hasta que tengas Silph Scope entre tus objetos. Tú a lo tuyo...



Cuando Pokémon fue llevado a los Estados Unidos, Nintendo modificó los nombres de las criaturas unas cuantas veces antes de tomar una decisión. Aquí hay unos cuantos...



NUEVO NOMBRE: VULPIX  
ORIGINAL: FOXFIRE



NUEVO NOMBRE: CLEFAIRY  
ORIGINAL: ARIA



NUEVO NOMBRE: PARAS  
ORIGINAL: PARASYTE



NUEVO NOMBRE: CLEFABLE  
ORIGINAL: ARIALA

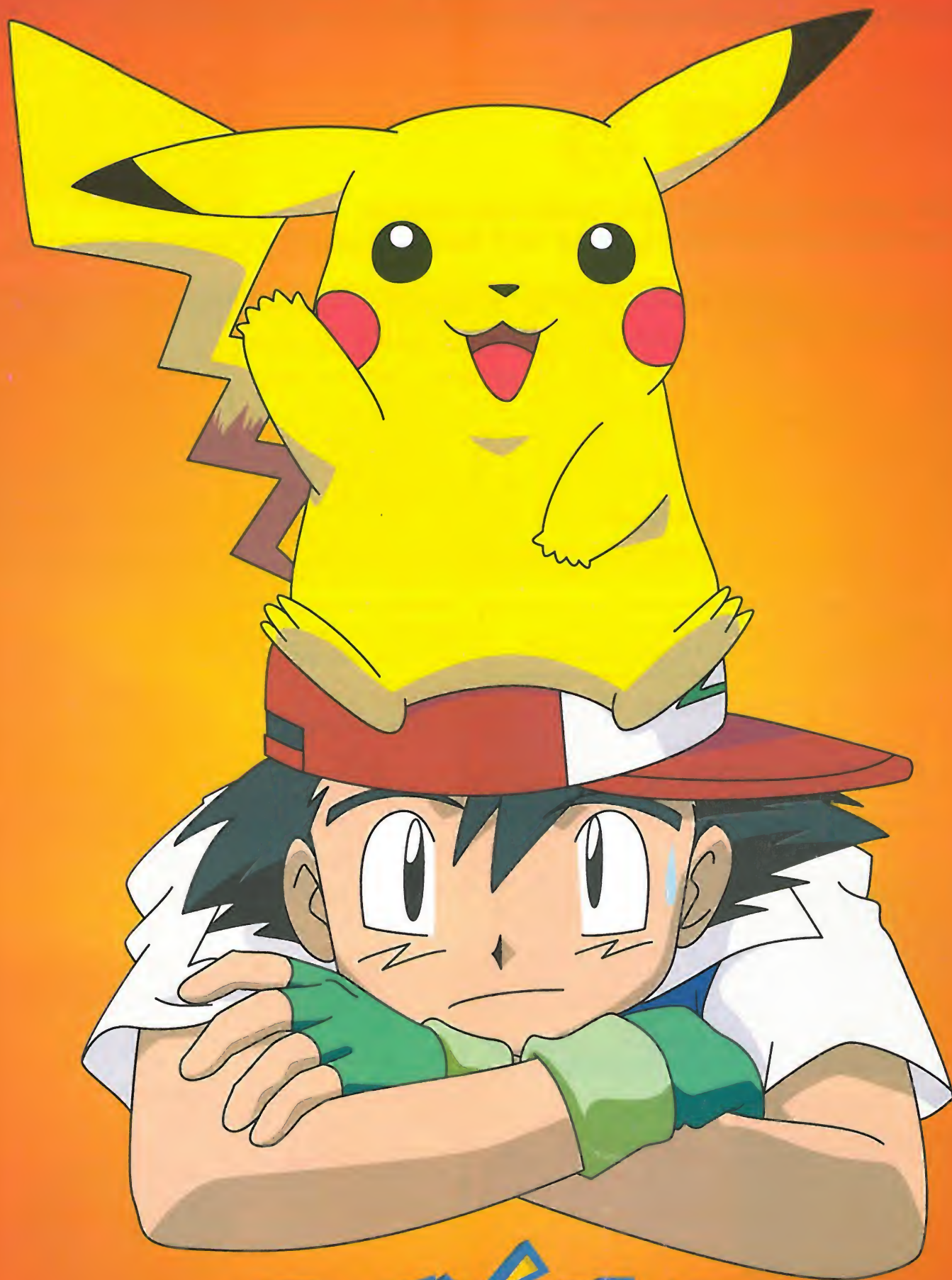


NUEVO NOMBRE: DIGLETT  
ORIGINAL: DIGDA



NUEVO NOMBRE: CUBONE  
ORIGINAL: ORPHON





**POKÉMON**  
¡Hazte con todos!

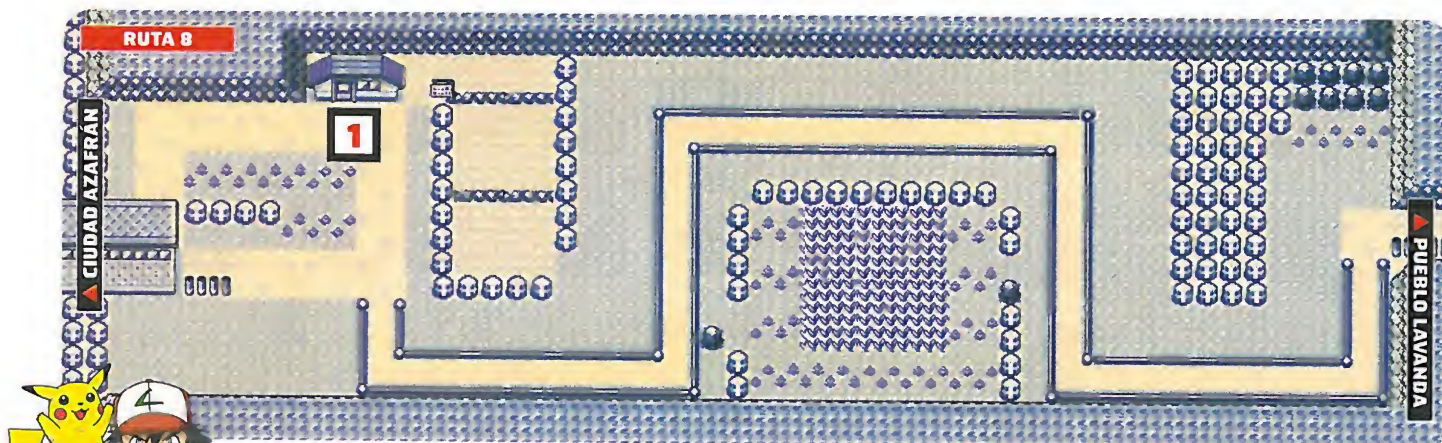


# Ruta 8

En esta ruta encontrarás un nuevo camino subterráneo, esta vez hacia Ruta 7 y Ciudad Azulona.

## Pokétruco

Antes de enseñar una MT a un Pokémon, consulta su ficha de datos en esta guía.  
No hay razón para, por ejemplo, enseñar Hiper Rayo a Gyarados, porque lo aprende mediante subidas de nivel. Enséñaselo a otro Pokémon.



No lo olvides

## Trucos Entrenador

La Ruta 8 te pondrá cara a cara contra nueve Entrenadores, y fuertes Pokémon entre N 22 y N 26.  
¡Y juegan sucio! Cuidado con Pokémon Venenosos y Eléctricos, como Koffings y Muks.



## 1 Pasaje subterráneo

Este edificio al norte de la entrada permite que te relajes en un lugar sin batallas que librar.

Baja por aquí para llegar a Ciudad Azulona, que tiene uno de los mayores Centros comerciales del Mundo Pokémon. Te toca ir de compras, joven Ash.



## BONUS MALUS

### Encontrar a Mew

Hay gente que dice que, si intercambias un Pokémon con Surf a otro cartucho, verás a Mew.

En teoría, antes de que el S.S. Anne se vaya, puedes usar Surf para ir a una isla y encontrar a Mew. ¡Son mentiras, todo mentira!



Take good care of MEW.

## Pokétruco

Si eres poseedor de un cartucho Rojo, es tu oportunidad de conseguir una criatura exclusiva, el temible Growlithe.

¡Pero cuidado! A veces usa el ataque Rugido para poner a tus Pokémon en retirada; así que duérmelo antes de lanzarle Poké Balls.

## ¡ Hazte con todos !

### PIDGEY

● Varios ● Varios



### MANKEY

● Raro ● No hay



### SANDSHREW

● No hay ● Raro



### VULPIX

● No hay ● Raro



### MEOWTH

● No hay ● Raro



### ARBOK

● Raro ● No hay



### GROWLITHE

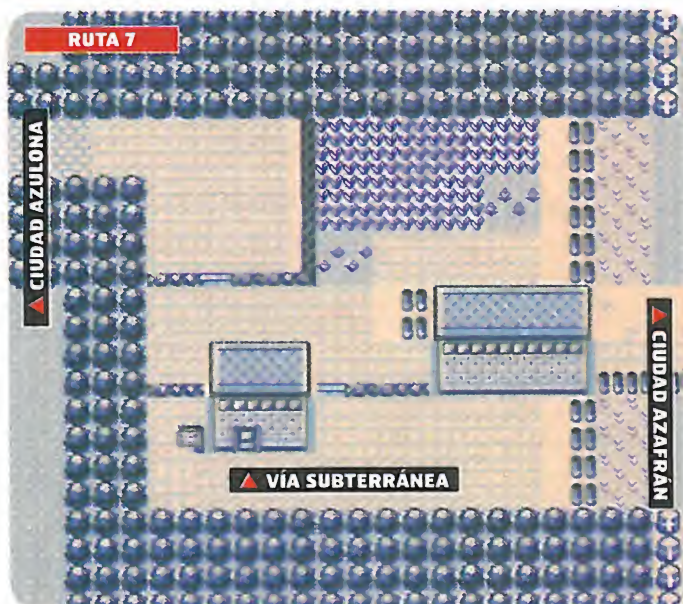
● Raro ● No hay





# Ruta 7

Nada importante, excepto un terreno de hierba con muchos y raros Pokémon...



## ¡Hazte con todos!

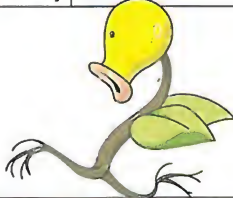
### MANKEY

● Raro ● No hay



### BELLSPROUT

● No hay ● Raro



### VULPIX

● No hay ● Raro



### GROWLITHE

● Raro ● No hay



### ODDISH

● Raro ● No hay



### MEOWTH

● No hay ● Raro



### PIDGEY

● Varios ● Varios

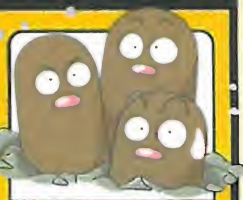


## #051 DUGTRIO

Un equipo de Diglett trillizos. Dugtrio puede provocar importantes terremotos excavando hasta a 60 millas de profundidad.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Excavar	Tierra
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 35	Cuchillada	Normal
Nv 47	Terremoto	Tierra
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Diglett → Dugtrio (Nv 26)



¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●

## #052 MEOWTH

Meowth adora los objetos brillantes y redondos. Cada noche vaga por las calles por si encuentra monedas abandonadas.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 12	Mordisco	Normal
Nv 17	Día de Pago	Normal
Nv 24	Chirrido	Normal
Nv 33	Golpes Furia	Normal
Nv 44	Cuchillada	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Meowth → Persian (Nv 28)



¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	— ●

## #053 PERSIAN

Aunque el pelaje de Persian tiene muchos admiradores, este Pokémon es difícil de domesticar debido a su voluble carácter.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Mordisco	Normal
—	Día de Pago	Normal
—	Chirrido	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 51	Cuchillada	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Meowth → Persian (Nv 28)



¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	— ●

## #054 PSYDUCK

Mientras calma a sus enemigos con su mirada vacía, este astuto Pokémon usa sus poderes psicoquímicos.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
Nv 28	Látigo	Normal
Nv 31	Anulación	Normal
Nv 36	Confusión	Psíquico
Nv 43	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Psyduck → Golduck (Nv 33)



¡Lo tengo!

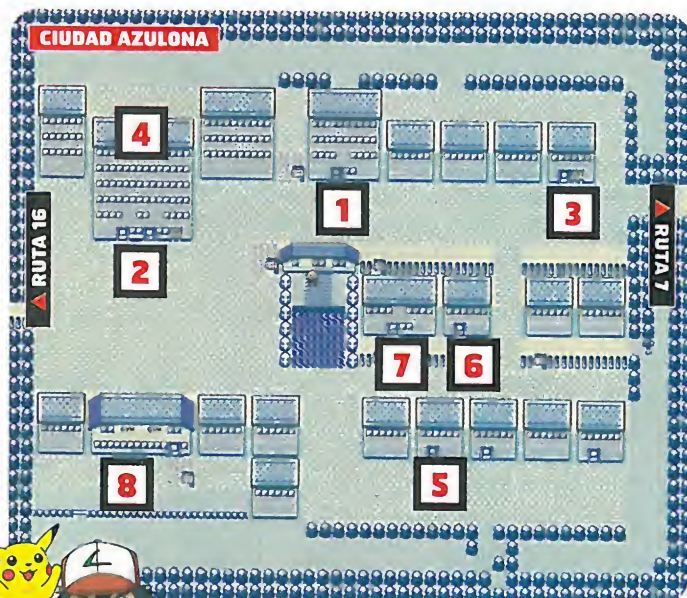
Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●



# Ciudad Azulona

**VUELVE!**  
No olvides volver a Ciudad Azulona para...  
• Ya con Surf, remar por el lago para conseguir una Máquina Técnica gratis.

**¡Tanto que ver, tanto que hacer...! Tienes una enorme tienda que explorar y una Guarida Rocket que encontrar.**



**No lo olvides**

## 1 Mansión Azulona



▲ Este es el único sitio en todo el juego donde encontrarás un Eevee.

No encontrarás mucho aquí, excepto un PC en la segunda planta que puedes utilizar para coger o dejar ítems y Pokémon.

Si te adentras por la puerta secreta en la parte de atrás de la mansión, entre dos líneas de piedras, encontrarás un sorprendente Pokémon llamado Eevee. ¡Es tan bonito...!



## 2 Departamento de Ventas

¡Compra hasta que se te caigan las manos! Esta megatienda tiene todo lo que un Pokémon maníaco desee.

Aquí hay muchos objetos que no verás en ningún otro lugar. Además, habla con todo el que veas para conseguir ¡MTs gratis!

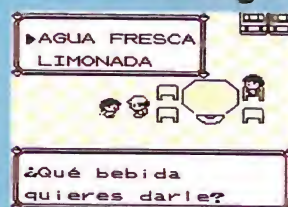


## Lista de precios

Segunda Planta			
Súper Ball	600	Piedra Hoja	2,100
Súper Poción	700	Piedra Trueno	2,100
Revivir	1,500	Piedra Agua	2,100
Súper Repelente	500	Quinta Planta	
Antiquemar	250	Directo	650
Antihielo	250	Protección Especial	700
Despertar	200	Precisión X	950
Antiparalizar	200	Ataque X	500
MT 01, Mega Puño	3,000	Defensa X	550
MT 02, Viento Cortante	2,000	Velocidad X	350
TM 05, Mega Patada	3,000	Especial X	350
TM 07, Perforador	2,000	Calcio	9,800
TM 09, Derribo	3,000	Carburante	9,800
TM 17, Sumisión	3,000	Hierro	9,800
TM 32, Doble Equipo	1,000	Proteínas	9,800
TM 33, Reflejo	1,000	Más PS	9,800
TM 37, Bomba Huevo	2,000	Azotea	
Cuarta Planta		Agua Fresca	200
PokéMuñeca	1,000	Refresco	300
Piedra Fuego	2,100	Limonada	350

## 3 Centro Pokémon

## 4 Trabajo sucio



Cuando estés en la azotea del Departamento de Ventas, asegúrate de sacar una bebida de la máquina expendedora que encontrarás.

Dale una bebida a uno de los guardias sedientos, ¡y te dejarán pasar! Eso hará que te muevas mucho más fácilmente por el Mundo Pokémon.

## 5 El Monedero



Habla con la gente de Ciudad Azulona y verás que están obsesionados con las apuestas de Rincón del Juego.

El chico de este restaurante te dará un Monedero, esencial si quieres jugar a las tragaperras y ganar montones de dinero. ¡Así podrás comprar raros Pokémon!



## 6 Cambio de Monedas

Si ganas dinero en las tragaperras de Rincón del Juego, podrás cambiar tus inmerecidas ganancias por Pokémon.

De hecho, este es el único sitio donde se pueden encontrar ciertas especies de Pokémon, incluido el raro Porygon.

### Pokétruco

Porygon sólo puede ser conseguido en el Rincón del Juego, y te llevará meses hacerte con las monedas necesarias.

Mejor, espera hasta haber finalizado el juego, entonces lucha contra el Alto Mando hasta conseguir las monedas suficientes para poder comprar a Porygon.



### Cambio Monedas, Pokémon Azul

Abra	120	Pinsir	2,500
Clefairy	750	Dratini	4,600
Nidorino	1,200	Porygon	6,500

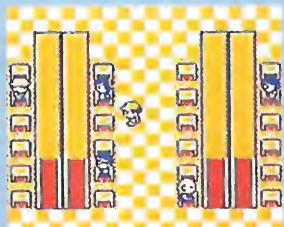
### Cambio Monedas, Pokémon Rojo

Abra	180	Dratini	2,800
Clefairy	500	Scyther	5,500
Nidorina	1,200	Porygon	9,999

### Cambio Monedas, MTs, ambas versiones

TM 23, Furia Dragón	3,300	TM 50, Sustituto	7,700
TM 15, Hiper Rayo	5,500	—	—

## 7 El Rincón del Juego



Habla con la gente para que te den monedas gratis. Si pulsas **A** mientras caminas, encontrarás monedas secretas.

Pero de momento no te preocupes por jugar. Ve y habla al Rocket de la parte de atrás, junto al póster, para entrar a la Guarida Rocket/CG. Los trucos para esta parte del juego, en la página 60.

### Pokétruco

Este truco para el Rincón del Juego sólo funciona si tienes una Super NES, un Super Game Boy y mando con autodisparo. Ve a la máquina sobre la mujer que dice 'Creo que estas máquinas están trucadas'. Deja puesto el autodisparo y ¡deja que se llene tu monedero!

## 8 Gimnasio



El Gimnasio de Erika es una zona llena de arbustos, y no podrás desafiarla hasta haber cortado los pequeños arbolillos.

Sus compañeros Entrenadores no son muy difíciles, sobre todo si tienes los niveles de tus Pokémon bien altos. Porque los tienes altos, ¿verdad? Eliminados sus compañeros, ¡a por el título de Erika!

## #055 GOLDDUCK

A veces se le ve nadando con elegancia en las orillas de los lagos. Con frecuencia es tomado por el monstruo japonés Kappa.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Látigo	Normal
—	Anulación	Normal
Nv 39	Confusión	Psíquico
Nv 48	Golpes Furia	Normal
Nv 59	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Psyduck → Golduck (Nv 33)

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

## #056 MANKEY

Se enfada rápidamente. Mankey puede estar dócil un momento, y al siguiente enfadarse. Un Pokémon poco predecible.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 15	Golpe Karate	Normal
Nv 21	Ataque Furia	Normal
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 33	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 39	Golpe	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Mankey → Primeape (Nv 28)

¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ●
Coger	● —

## #057 PRIMEAPE

Debido a su su furia y tenacidad, un Primeape no abandonará una persecución hasta atrapar a su presa.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Golpe Karate	Normal
—	Ataque Furia	Normal
—	Foco Energía	Normal
Nv 37	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 46	Golpe	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Mankey → Primeape (Nv 28)

¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ●
Coger	● —

## #058 GROWLITHE

Muy protector de su territorio, el Growlithe ladrará y morderá para repeler a los intrusos de su zona. ¡Es un perro malo!



Nivel	Ataque	Tipo
—	Mordisco	Normal
—	Rugido	Normal
Nv 18	Ascuas	Fuego
Nv 23	Malicioso	Normal
Nv 30	Derribo	Normal
Nv 39	Agilidad	Psíquico
Nv 50	Lanzallamas	Fuego
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Growlithe → Arcanine (Piedra Fuego)

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	● —



## Líder Pokémon #4

Si ya has terminado con los amigos de Erika, no deberías tener problema en machacar los cuatro Pokémon de la Líder.

Erika mola porque usa un Tangela, un raro Pokémon que no podrás cazar hasta mucho, mucho después..



## Erika

Erika es una amante de la naturaleza, y cuida las plantas bonitas... ¡y también los temibles Pokémon Planta!

## Equipo de Erika

**TANGELA** Nv 24

**VICTREEBEL** Nv 29



**VILEPLUME** Nv 29

## Trucos para Erika

Muchos Pokémon pueden aguantar bien contra el equipo de Erika, pero evita usar Tipos de Agua, Eléctrico y Tierra. Si tu equipo está bien entrenado, Erika caerá a tus pies en pocos segundos.

## Premios Erika

### MEDALLA ARCOIRIS

Eleva la fuerza de ataque de los Pokémon, y te obedecen todos los Pokémon de N 50 o menor.

### MT 21, MEGA AGOTAR

Roba energía de los Pokémon enemigos para ¡dártela a ti!

## Pokétruco

Cuando estés en el tejado del Departamento de Ventas, asegúrate de hablar a la niña sedienta.

A cambio de Agua Fresca te dará la MT 13, Rayo Hielo; Refresco por la MT 48, Avalancha; o Limonada por la MT 49, Triataque.

## La guía de Oak

¿Qué? ¿Aún tienes preguntas para el Poké Profesor!? Daremos paso a otra clase magistral para ayudarte a ser un Maestro Pokémon.

### He leído mucho sobre un Pokémon secreto llamado Mew. ¿Existe, o son tonterías sensacionalistas?

■ Mew EXISTE, pero no lo encontrarás en tu versión de Pokémon. En el juego japonés **Pocket Monsters**, consigues a Mew cuando completas las 150 criaturas. Sin embargo, no ocurre en la versión europea (por eso las pantallas están en inglés). Aún así puedes tener a Mew en tu cartucho si consigues hacerte con un cartucho japonés, o lo intercambias con un chico japonés mediante un Cable Link enorme... ¡Así está la cosa!



### Mi amigo dice que hay trucos para conseguir a Mew...

■ Mira, ¡tu amigo está tonto! Hay cientos de rumores sobre trucos para conseguir a Mew en Pokémon. Pero ninguno funciona, ¡NINGUNO!

### ¿Necesitas todas las MO y MT para terminar el juego?

■ Necesitas todas las MO menos Volar si quieres completar la aventura. En verdad no necesitas conseguir todas las MT, pero contienen poderosas habilidades que pueden hacer mucho más fácil el camino.

### Derroté a Zapdos. ¿Se puede conseguir en algún sitio más?

■ ¡No! Sólo hay un Zapdos, un Articuno, un Moltres y un Mewtwo.



Aquí tienes unos cuantos ejemplos más de cómo cambiaron los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego al inglés. Busca más por toda la guía.

NUEVO NOMBRE: MAROWAK	NUEVO NOMBRE: LICKITUNG	NUEVO NOMBRE: CHANSEY
ORIGINAL: GUARDIA	ORIGINAL: TONGUETYD	ORIGINAL: LUCKY
NUEVO NOMBRE: TANGELA	NUEVO NOMBRE: GOLDEEN	NUEVO NOMBRE: SEAKING
ORIGINAL: MEDUZA	ORIGINAL: GOLDY	ORIGINAL: NEPTUNE



# Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



## 1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

### SUPER MARIO 64

Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

### TUROK: DINOSAUR HUNTER

Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

### KILLER INSTINCT GOLD

Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

### SHADOWS OF THE EMPIRE

Localizamos todos los "challenge points".

### PILOTWINGS 64

Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

### GOLDENEYE 007

25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

### MARIO KART 64

Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

### BLAST CORPS

Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

### LYLAT WARS

15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

### MORTAL KOMBAT TRILOGY

6 páginas con todos los combos y fatalities.

### DIDDY KONG RACING

12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



## 2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

### TUROK 2

Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

### LEGEND OF ZELDA

Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

### V-RALLY 99

Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

### BANJO-KAZOOIE

¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

### DUKE NUKEM 64

Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

### MISSION:IMPOSSIBLE

29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

### F-1 WGP

15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

### MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores; ¡¡para alucinar!!

### YOSHI'S STORY

Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

### AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Te contamos dónde están todos los atajos.

### FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

### FORSAKEN

Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de  
**trucos** para los  
mejores **juegos!!**

## CUPÓN DE PEDIDO

- ☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)  
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)  
Nombre ..... Apellidos .....  
Calle .....  
Localidad ..... Provincia .....  
Edad ..... C. Postal ..... Teléfono .....

### FORMAS DE PAGO

- ☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. n.º ..... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.  
☐ Contra Reembolso (sólo para España)  
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

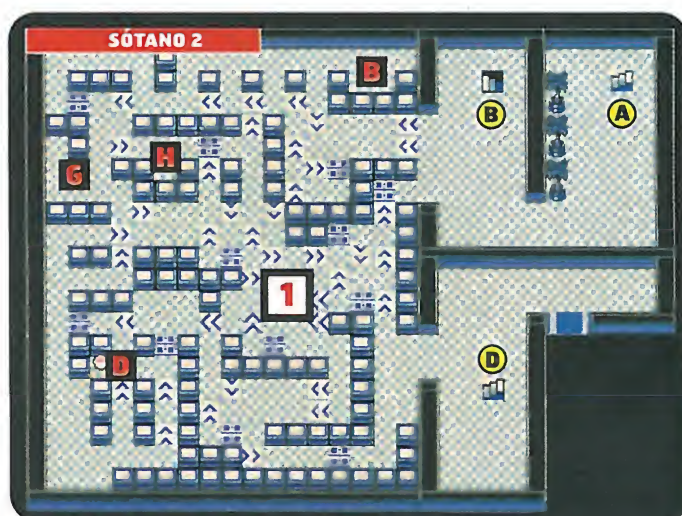
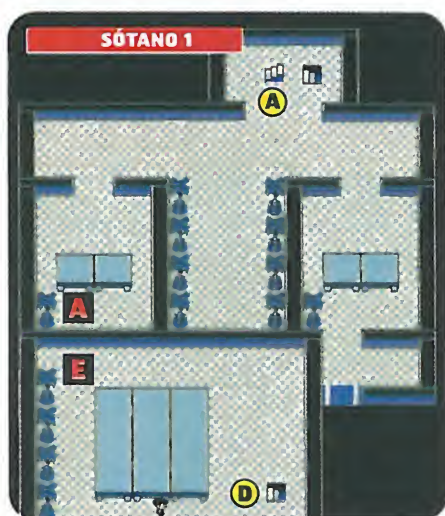
Núm. .... Caduca .. / ..

Fecha y Firma .....



# Guarida Rocket CG

Una vez eliminado el Rocket de la parte trasera del Rincón del Juego, presiona **A** en el póster de al lado. Pula el interruptor y ¡a explorar la Guarida!



**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

Hay 11 Rockets en esta base secreta, además del gran jefe, Giovanni. Muchos Rockets tienen Pokémon entre N 17 y N 23.

Pokémon de Agua y Planta van bien contra las criaturas de los Rockets, y no pasará mucho tiempo antes de enfrentarte al jefe, Giovanni.

Esta mazmorra es un excelente lugar para subir a tus Pokémon de Nivel. Asegúrate de llevar a tus favoritos en el equipo.

## Usando el mapa



La Guarida Rocket se divide en cuatro niveles, cada uno con Rockets preparados para pelear con cualquier niño.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre los niveles. Si bajas la escalera en **A** en el Sótano 1, irás a **A** en el Sótano 2. ¡Es tan simple como eso, así que no le des más vueltas!



## 1 Cintas transportadoras



Pronto verás que hay cintas que te llevan de un lugar a otro de la habitación. No es difícil pero, si te cansas, usa los mapas.

Las baldosas con flechas dicen en qué dirección irás, mientras que las de cuadros harán que te detengas. Si te mueves con algo de cabeza, no te costará mucho resolver estos puzzles de cintas.

## 2 Ascensor



Para enfrentarte al jefe, Giovanni, necesitas la Llave del Ascensor. Cuando entres al CG, ve por la escalera (A), y después por (B) al Sótano 3.

Coge la escalera (C) en el Sótano 3, lucha contra los miembros del Team Rocket de arriba a la izquierda del Sótano 4. Háblale para conseguir la Llave Ascensor. Con ella, coge el ascensor desde Sótano 1 a Sótano 4, y de ahí al despacho de Giovanni.

## 3 ¡Contra Giovanni!



El jefe de los Rocket, Giovanni, está preparado. Tiene un Onix N 25, un Rhyhorn N 24 y un Kangaskhan N 25.

Es mejor usar Pokémon Agua o Planta. Cuando le venzas, te dará Sliph Scope. A la Torre Pokémon...



## ¡Consíguelos!

- A CUERDA HUÍDA**
- B PEPITA**
- C CARAMELO RARO**
- D SÚPER POCIÓN**
- E HIPER POCIÓN**
- F HIERRO**
- G PIEDRA LUNAR**
- H MT 07, PERFORADOR**
- I TM 10, DOBLE FILO**
- J TM 02, VIENTO CORTANTE**
- K MÁS PS**

### Pokétruco

Si eliminas un Rocket en una lucha Pokémon, no tengas miedo a hablarle de nuevo. Muchos de los villanos te darán pistas extra, y es la única manera de conseguir la Llave del Ascensor. No lucharán de nuevo.

## #059 ARCANINE

Un Pokémon admirado desde el principio de los tiempos por su belleza. Arcanine corre ágilmente, casi parece volar.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Rugido	Normal
—	Ascuas	Fuego
—	Malicioso	Normal
—	Derribo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Growlithe → Arcanine (Piedra Fuego)

¡Lo tengo!

Tipo Fuego

Ver ● ●

Coger ● —

## #060 POLIWAG

Las patas de reciente aparición del Poliwag le permiten correr. Pero Poliwag prefiere, con diferencia, nadar a mantenerse en pie.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbuja	Agua
Nv 16	Hipnosis	Psíquico
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Doblebofetón	Normal
Nv 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 38	Amnesia	Psíquico
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Poliwag → Poliwhirl (Nv 25) → Poliwrath (Piedra Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua

Ver ● ●

Coger ● ●

## #061 POLIWHIRL

Poliwhirl es capaz de sobrevivir tanto dentro como fuera del agua. Si está fuera, suda para mantener su cuerpo húmedo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbuja	Agua
—	Hipnosis	Psíquico
—	Pistola Agua	Agua
Nv 26	Doblebofetón	Normal
Nv 33	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Poliwag → Poliwhirl (Nv 25) → Poliwrath (Piedra Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua

Ver ● ●

Coger ● ●

## #062 POLIWRATH

Un consumado nadador, aficionado a los estilos crawl y brza. Supera fácilmente a los mejores nadadores humanos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Doblebofetón	Normal
—	Golpe Cuerpo	Normal
—	Hipnosis	Psíquico
—	Pistola Agua	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Poliwag → Poliwhirl (Nv 25) → Poliwrath (Piedra Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua/Lucha

Ver ● ●

Coger ● ●



# Torre Pokémon

Ahora que tienes el Scope Silph, entra en el camino hacia Pueblo Lavanda y su aterradora Torre Pokémon.

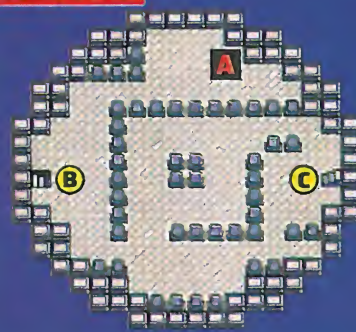
PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



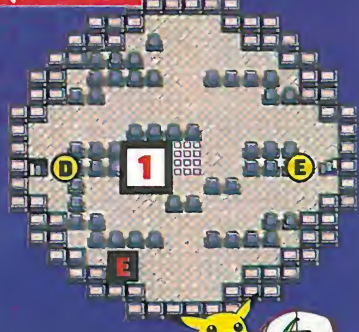
TERCER PISO



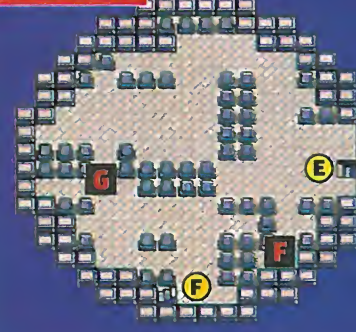
CUARTO PISO



QUINTO PISO



SEXTO PISO



## Trucos Entrenador

En la Torre encontrarás Exorcistas. Están poseídos por fuerzas malignas, y "necesitan" luchar contra ti.

Muchos usan Gastlys, que pueden venirse abajo con un fuerte ataque Cavar. Si usan Rayo Confuso, cambia tu Pokémon para evitar mayores daños.



## ¡Gary ataca!

Gary está volviéndose poderoso. Pero, si has entrenado bien tus Pokémon, será un paso más de la aventura.

Esta vez el escurridizo Gary tendrá un Pidgeotto N 25, un Growlithe N 23, un Kadabra N 20, un Exeggcute N 22 y su Pokémon inicial a N 25.



## No lo olvides

### Usando los mapas

La Torre Pokémon se divide en siete plantas, con Pokémon Fantasma y Exorcistas por todos lados.

Las letras AMARILLAS muestran las conexiones entre niveles. Si subes las escaleras A en el Primer Piso, llegarás al punto A en el Segundo Piso. En esta mazmorra es muy fácil orientarse.



### 1 Suelo curativo

Es un suplicio ir batallando en la Torre Pokémon, pero podrás curar tus heridas antes de ver al jefe final.

El jefe Exorcista ha roto su maldición para crear un Suelo curativo en el Quinto Piso. Sólo písallo para curarte, y úsalo cuanto quieras. Hará que todos los miembros de tu equipo de Pokémon vuelvan a estar preparados para luchar.





## 2 Mamá Marowak



Con el Scope, podrás ver al responsable de todo. Un Marowak N 30, enfadada porque los Rockets mataron a sus hijos.

Si vences, su espíritu descansará. Ahora podrás vengar a sus hijos aplastando a los Rockets del Séptimo Piso.



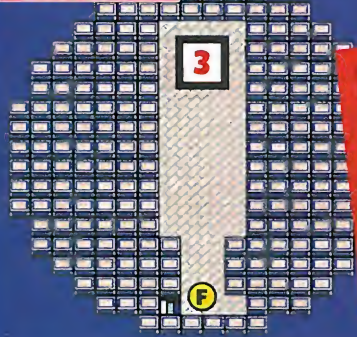
## 3 Fuji y su mágica flauta

El Sr. Fuji está en el séptimo piso, pero custodiado por malvados Rockets. Deberías poder machacarlos con soltura.

Habla al Sr. Fuji y te dará la Poké Flauta, que despierta Pokémon dormidos en la batalla y a cualquier Snorlax bloquea-puentes en plena siesta.



SÉPTIMO PISO



### Pokétruco

Cuando tengas el Scope Silph, podrás identificar y capturar Pokémon Fantasma salvajes. Van bien los ataques Eléctricos, y harías mejor usando Súper Balls para capturarlos. No utilices ataques de Tipo Normal, Lucha o Veneno.

## ¡Hazte con todos!

### GASTLY

• Varios • Varios

### CUBONE

• Raro • Raro

### HAUNTER

• Raro • Raro



## ¡Consíguelos!

**A CUERDA HUÍDA**

**B DESPERTAR**

**C ELIXIR**

**D MÁS PS**

**E PEPITA**

**F PRECISIÓN X**

**G CARAMELO RARO**

## #063 ABRA

Usando su habilidad para leer mentes, el Abra reconoce el peligro inminente y se teletransporta a un lugar seguro.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Teletransporte	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Abra EVOLUCIÓN Kadabra (Nv 16) Alakazam (Cambio)



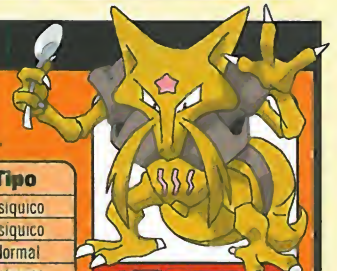
**¡Lo tengo!**  
Tipo Psíquico  
Ver • •  
Coger • •

## #064 KADABRA

El cuerpo de Kadabra emite ondas Alfa especiales que provocan dolor de cabeza sólo por estar cerca de él.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Teletransporte	Psíquico
—	Confusión	Psíquico
Nv 20	Anulación	Normal
Nv 27	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 31	Recuperación	Normal
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 42	Reflejo	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Abra EVOLUCIÓN Kadabra (Nv 16) Alakazam (Cambio)



**¡Lo tengo!**  
Tipo Psíquico  
Ver • •  
Coger • •

## #065 ALAKAZAM

El sorprendente cerebro de Alakazam puede superar a cualquier superordenador del mundo. Se dice que su CI ronda los 5,000.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Teletransporte	Psíquico
—	Confusión	Psíquico
Nv 20	Anulación	Normal
Nv 27	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 31	Recuperación	Normal
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 42	Reflejo	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Abra EVOLUCIÓN Kadabra (Nv 16) Alakazam (Cambio)



**¡Lo tengo!**  
Tipo Psíquico  
Ver • •  
Coger • •

## #066 MACHOP

A Machop le gusta hacer musculación. Entrena todos los estilos de artes marciales para estar cada vez más fuerte.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Karate	Normal
Nv 20	Patada Baja	Lucha
Nv 25	Malicioso	Normal
Nv 32	Foco Energía	Normal
Nv 39	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 46	Sumisión	Lucha
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Machop EVOLUCIÓN Machoke (Nv 28) Machop (Cambio)

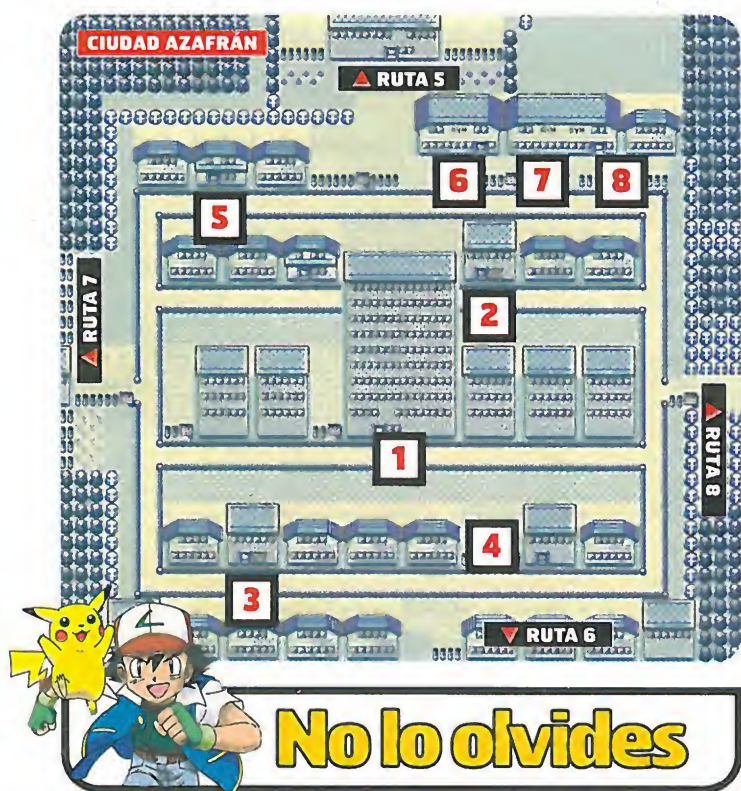


**¡Lo tengo!**  
Tipo Lucha  
Ver • •  
Coger • •



# Ciudad Azafrán

El chico de pueblo, Ash Ketchum, está a punto de entrar en la ciudad más grande de todo el Mundo Pokémon. Pero el malvado Team Rocket ha llegado primero...



**No lo olvides**

## 1 Silph S.A.



Aquí es donde comenzaron los problemas de Ciudad Azafrán. Te toca desbaratar los planes de los Rockets. No es difícil entrar en Silph S.A., pero mejor mira los trucos para superar esta mazmorra en la siguiente página. Antes de entrar, cura tus Pokémon.

## 2 Tienda

Con Silph S.A. y dos gimnasios que superar, vas a necesitar algunas cosillas para mantener un buen nivel de lucha. Si estás bien de dinero, refuerza a tu equipo con un par de Revivir. Te dará algo de seguridad en las siguientes batallas. Rellenar la energía también sería útil.



### Lista de precios

Súper Ball	600	Cuerda Huída	550
Híper Poción	1,500	Cura Total	600
Máx Repel	700	Revivir	1,500

## 3 Centro Pokémon

## 4 Médium

Este chico se cree que puede leer tu mente. Vale, está chalado, pero es generoso...

Síguele la corriente y conseguirás que el chico te dé, gratis, la MT 29. Es una nueva habilidad llamada Psíquico.



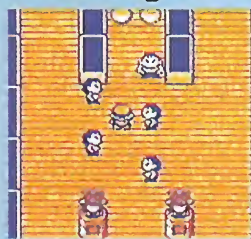
## 5 Copiona

Esta linda criaturita repite todo lo que dices, a menos que compres una Poké Muñeca en el Centro Comercial de Ciudad Azulona.

Cuando le des la muñeca, recibirás la MT 31 a cambio, una habilidad llamada Mimético.



## 6 Dojo-Karate



Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios. Este sólo ofrece Pokémon Tipo Lucha, en posesión de fornidos Entrenadores.

Lucha contra todos los Karatekas para enfrentarte a su Líder, quien posee un Hitmonlee N 37 y un Hitmonchan N 37.

Si tienes Pokémon Psíquicos, úsalos, son superefectivos. Cuando ganes, escoge premio entre Hitmonlee y Hitmonchan.

## 7 Gimnasio teletransporte

No tiene puertas. En vez de eso, debes encontrar el camino hacia Sabrina por medio de teletransportadores.

Entra en el primero de ellos que veas, después ve al que está directamente encima de ti, en la siguiente habitación. En la próxima, el de abajo-izquierda.

El de arriba-derecha en la siguiente, después abajo-izquierda otra vez. Ahora deberías estar junto a Sabrina.

Da marcha atrás y sal del gimnasio si tienes que curar a tu equipo.



### Pokétruco

Cada habitación del gimnasio de Ciudad Azafrán, tiene un Entrenador, y, como siempre, podrás evitarlos si no llegan a verte. ¡Pero deberías luchar con todos ellos! Las luchas Pokémon empiezan a ser bastante más duras, así que necesitarás toda la Experiencia que puedas conseguir. Lucha contra todos.



## 8 ¡La lucha!

Los amigos de Sabrina usan Pokémon Psíquicos y Fantasma, de nivel entre 33 y 38.

Los Médiums y Exorcistas comienzan soltando Slowpokes y Slowbros, pero pronto hacen uso de Gastlys y Haunters.



## Líder Pokémon #5



Como los Exorcistas que protegen su gimnasio, Sabrina es una fan de Pokémon Tipo Psíquico y Fantasma.

Un buen ataque contra ellos es Cavar. Si has enseñado este movimiento a un Pokémon poderoso, a veces borrará a los Fantasmas de un sólo golpe.

## Sabrina

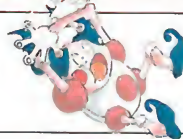
Sus favoritos son los Tipos Fantasma y Psíquico.

### Equipo de Sabrina

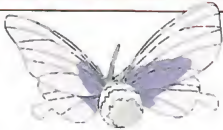
**KADABRA** Nv 38



**MR MIME** Nv 37



**VENOMOTH** Nv 38



**ALAKAZAM** Nv 43



## Consejos

Los Pokémon Fantasma y Psíquicos de Sabrina son inmunes a ataques Tipo Normal y Lucha, así que intenta concentrarte en ataques Eléctricos. Los Psíquicos son débiles ante ataques Tipo Bicho y Fantasma.

## Premios Sabrina

**MEDALLA PANTANO** **MT 46, PSICO-ONDA**

Todos los Pokémon hasta el Nivel 70 te obedecerán sin rechistar.

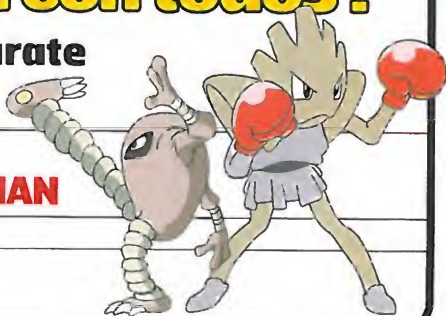
El daño provocado es 1.5 veces el Nivel de Experiencia de tus Pokémon.

## ¡Hazte con todos!

### En Dojo-Karate

**HITMONLEE**  
**O HITMONCHAN**

● Uno ● Uno



## #067 MACHOKE

El musculoso cuerpo de Machoke es tan poderoso que tiene que ponerse un fuerte cinturón para controlar sus movimientos.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Karate	Normal
—	Patada Baja	Lucha
—	Malicioso	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 44	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 52	Sumisión	Lucha
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Machop

▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machop (Cambio)

¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ●
Coger	● ●

## #068 MACHAMP

Usando sus pesados músculos, el Machamp lanza poderosos puñetazos que pueden mandar a la víctima más allá del horizonte.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Karate	Normal
—	Patada Baja	Lucha
—	Malicioso	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 44	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 52	Sumisión	Lucha
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Machop

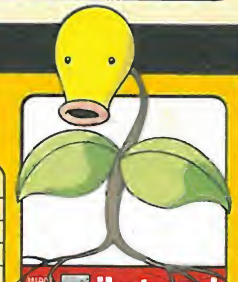
▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)

¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ●
Coger	● ●

## #069 BELLSPOUT

Bellsprout es un Pokémon carnívoro que atrapa y come insectos. Usa sus raíces-pies para absorber la humedad necesaria.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Látigo Cepa	Planta
—	Desarrollo	Normal
Nv 13	Repetición	Normal
Nv 15	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 18	Somnifero	Planta
Nv 21	Paralizador	Planta
Nv 26	Ácido	Veneno
Nv 33	Hoja Afilada	Planta
Nv 42	Portazo	Normal
—	—	—

EVOLUCIÓN

Bellsprout

▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)

¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	— ●

## #070 WEEPINBELL

EL Weepinbell escupe polvo venenoso para inmovilizar a la presa, y acaba con ella mediante una rociada de ácido.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Látigo Cepa	Planta
—	Desarrollo	Normal
—	Repetición	Normal
—	Polvo Venenoso	Veneno
—	Somnifero	Planta
Nv 23	Paralizador	Planta
Nv 29	Ácido	Veneno
Nv 38	Hoja Afilada	Planta
Nv 49	Portazo	Normal
—	—	—

EVOLUCIÓN

Bellsprout

▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)

¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	— ●



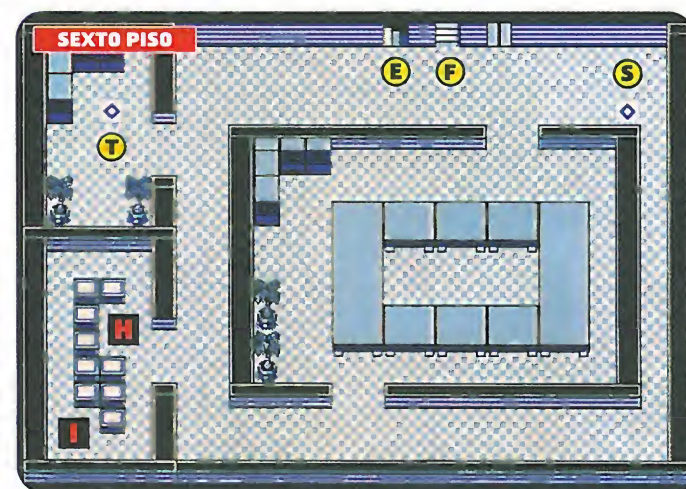
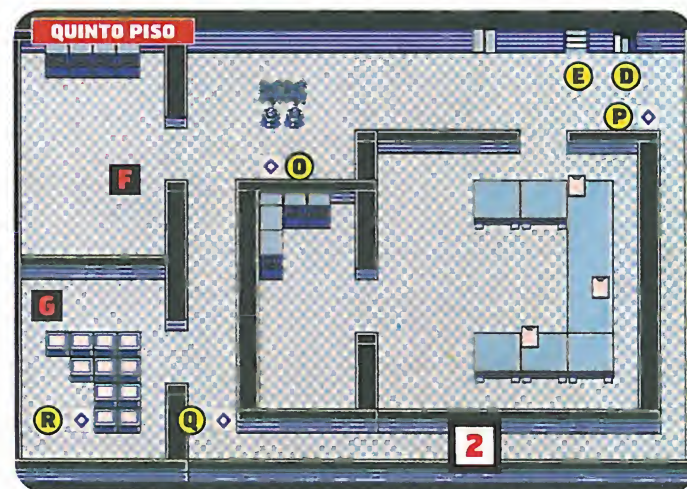
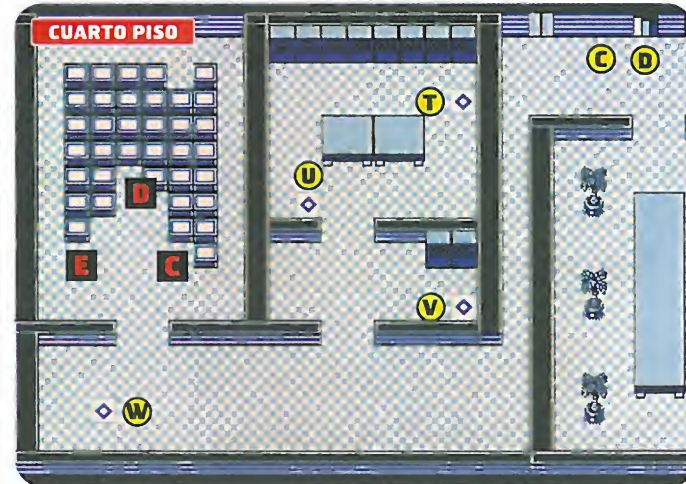
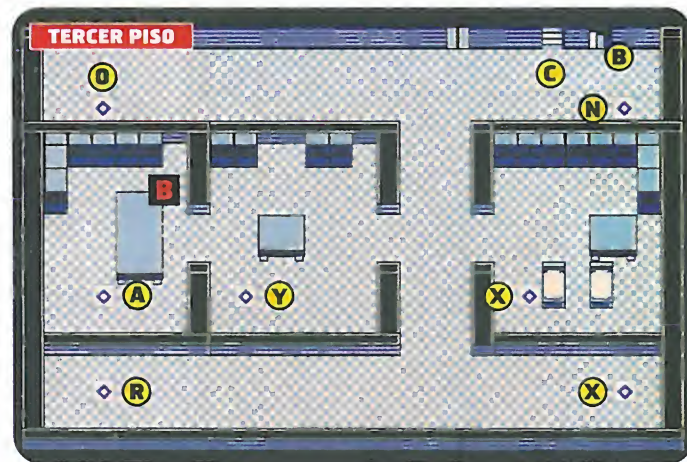
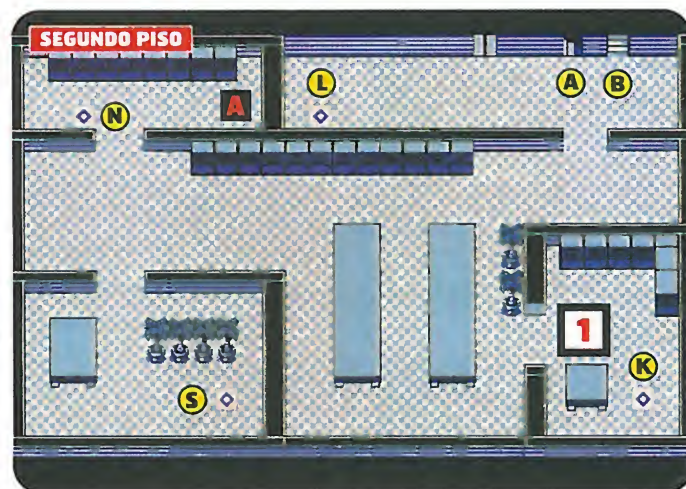
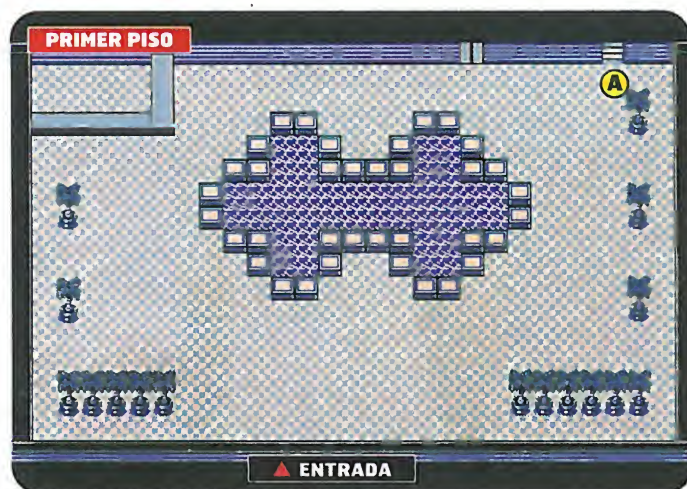
# Silph S.A.

**¡VUELVE!**

No olvides volver a Silph S.A....

• Hay montones de ítems guays que recoger. Vuelve si te falta alguno.

Silph S.A. ha sido invadida por el malvado Team Rocket, que quiere robar el secreto de la Master Ball. Es hora de limpiar la suciedad de una vez por todas...







## #071 VICTREEBEL

Se dice que los Victreebels viven en enormes colonias, en mitad de la jungla, aunque nadie ha regresado de allí para contarlo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repetición	Normal
—	Polvo Venenoso	Veneno
—	Somnifero	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

MARCA AZUL ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ●
Coger	— ●

EVOLUCIÓN

Bellsprout



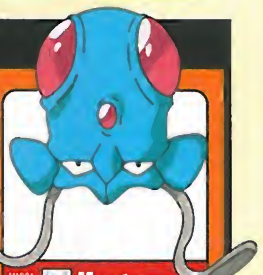
Weepinbell (Nv 21)



Victreebel (Piedra Hoja)

## #072 TENTACOOOL

Los Tentacools se mueven por mares poco profundos. Los despistados que pescan uno por accidente tienen irritaciones cutáneas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ácido	Normal
—	Supersónico	Normal
Nv 7	Repetición	Normal
Nv 13	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 18	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Restricción	Normal
Nv 27	Barrera	Psíquico
Nv 33	Chirrido	Normal
Nv 40	Hidro Bomba	Agua
—	—	—

MARCA AZUL ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN

Tentacool



Tentacruel (Nv 30)

## #073 TENTACRUEL

Un tentáculo de Tentacruel normalmente es corto, pero cuando caza, se extienden para enlazar e inmovilizar a la presa.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ácido	Veneno
—	Supersónico	Normal
—	Repetición	Normal
—	Picotazo Venenoso	Veneno
—	Pistola Agua	Agua
—	Restricción	Normal
Nv 35	Barrera	Psíquico
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 50	Hidro Bomba	Agua
—	—	—

MARCA AZUL ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN

Tentacool



Tentacruel (Nv 30)

## #074 GEODUDE

Se encuentra en llanuras y montañas. La gente suele pisarlos, creyéndolos rocas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 11	Rizo Defensa	Normal
Nv 16	Lanza Rocas	Roca
Nv 21	Autodestrucción	Normal
Nv 26	Fortaleza	Normal
Nv 31	Terremoto	Tierra
Nv 36	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

MARCA AZUL ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN

Geodude

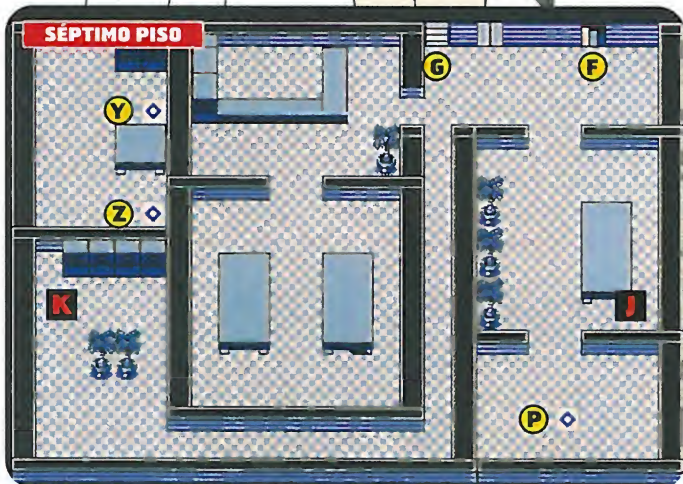


Graveler (Nv 25)

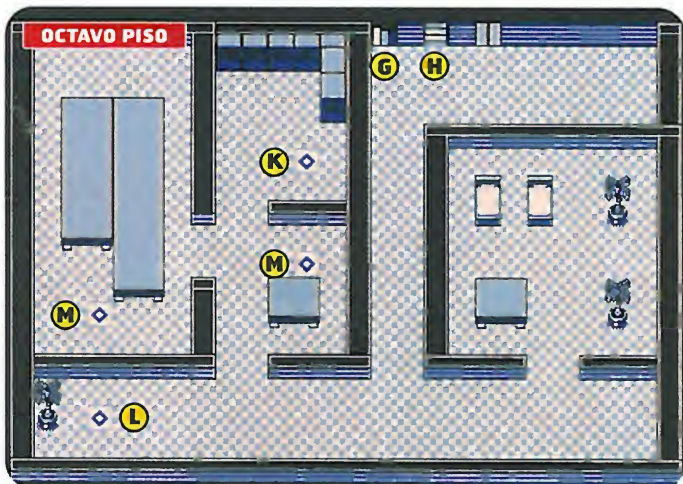


Golem (Cambio)

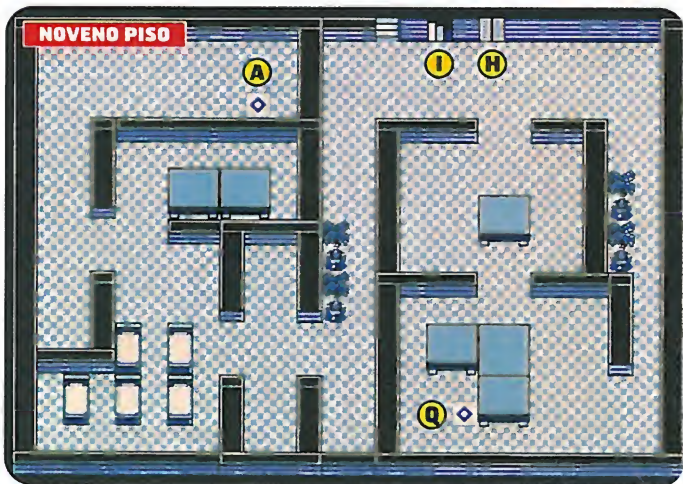
### SÉPTIMO PISO



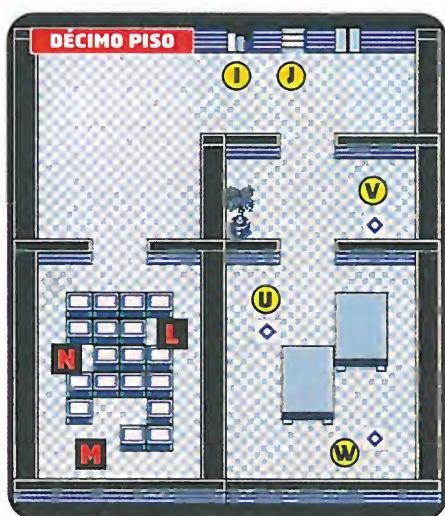
### OCTAVO PISO



### NOVENO PISO







## Trucos Entrenador

Hay 30 Entrenadores en este edificio, desde los Rockets y sus Pokémon Tipo Veneno, hasta los Científicos y sus criaturas eléctricas.

Empiezan sobre el nivel 25, y se van haciendo más fuertes. Es un lugar excelente para entrenar a tu escuadra, ¡pero no te mueras!



## No lo olvides

## Usando los mapas



Silph S.A. se divide en 11 pisos, con el mayor número de Rockets que jamás hayas visto.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre pisos. Si usas el transportador (A) en el Tercer Piso, llegarás a (A) en el Noveno Piso. Es fácil perderse, así que mantente atento al mapa.

## 1 Hablar es bueno



Los empleados de Silph S.A. tienen un miedo atroz a los Rockets, y se esconden por todo el edificio.

Asegúrate de hablar con todos. Muchos tienen valiosos objetos que están deseando regalarte. Tu misión es salvarlos a todos, así que aprovecha bien los objetos que te proporcionan.

## 2 Teletransportándose



Lucha contra todos los Rockets que quieras para ganar experiencia, pero ve al quinto piso si quieres encontrar al jefe, el viejo amigo Giovanni.

La Llave Magnética está ahí, y abre todas las puertas electrónicas. Ahora ve al tercer piso, ponte en el punto (Y), y luego el (Z) para llegar al despacho del jefe. Ahora te espera una buena batalla.

## ¡Gary ataca!

Ha vuelto con un Pidgeot N 37, un Growlithe N 38, un Alakazam N 35, un Exeggcuter N 35 y su primer Pokémon en N 40.

Cuando se vaya, habla con el empleado más cercano para conseguir un Lapras. Esta criatura es vital para finalizar el juego.



## 3 Batalla con Giovanni



Para salvar al presidente de Silph S.A., debes vencer a Giovanni de nuevo. Esta vez tiene un nuevo Nidorino en su equipo.

Los Pokémon de Giovanni son un Nidorino N 37, un Kangaskhan N 35, un Rhyhorn N 37 y un Nidoqueen N 41.

Cuando vengas, conseguirás una Master Ball, la única del juego. Guárdala para la batalla contra Mewtwo.



## Pokétruco

La Master Ball tiene un 100% de eficacia capturando Pokémon, pero sólo hay una en todo el juego.

Guárdala por ahora. Querrás capturar a Mewtwo más tarde, y utilizar esta trampa es la manera más fácil de conseguirlo.

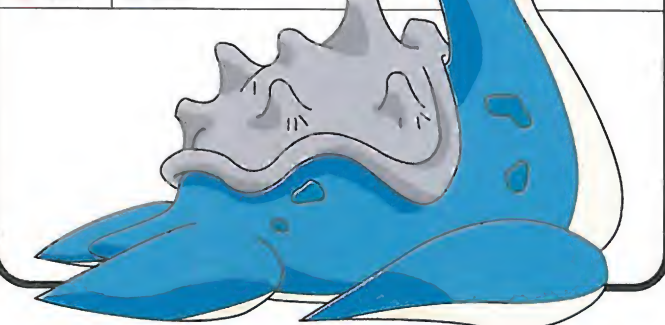


## ¡Hazte con Lapras!

Tras la batalla de Gary

LAPRAS

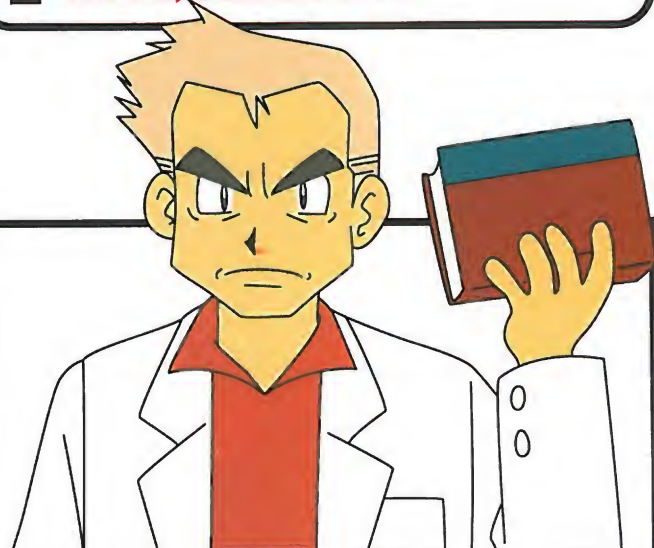
• Uno • Uno





# ¡Consíguelos!

- A** MT 36, AUTODESTRUCCIÓN
- B** HIPER POCIÓN
- C** CUERDA HUÍDA
- D** MÁX REVIVIR
- E** CURA TOTAL
- F** PROTEÍNAS
- G** MT 09, DERRIBO
- H** MÁS PS
- I** PRECISIÓN X
- J** MT 03, DANZA-ESPADA
- K** CALCIO
- L** CARBURANTE
- M** CARAMELO RARO
- N** MT 26, TERREMOTO



## La guía de Oak

Al Profesor Oak sólo le gusta responder preguntas Pokémon. Allí vamos otra vez...

### ¿Tiene algún truco para mí, Profesor Oak...?

■ ¡No, no, NO! "Trampear" es malo, y puede hacer que tu partida salvada de Pokémon se borre. Pero, si quieres ver algo raro, quédate delante de una estatua de cualquier gimnasio. Saca una Caña, espera un poco y, ¡presto!, deberías entrar en una batalla contra un Pokémon de Agua salvaje. Si no sale la primera vez, inténtalo de nuevo.

### Profesor, ¿cuál es su ataque Pokémon preferido?

■ Bien, ¡gracias por preguntarlo! Me gusta el ataque Cavar porque permite evitar un ataque del Pokémon rival, y después devolverlo con un poderoso movimiento. También es un buen ataque contra Fantasmas, uno de los Pokémon más duros de pelar de todo el juego.

### ¿Se pueden conseguir los tres Pokémon iniciales de su laboratorio?

■ No, no se puede. Si quieres hacerte con todos, necesitarás conectarte con un amigo en el Club del Cable y conseguirlo por intercambio.

## #075 GRAVELER

Rueda por las cuestas para moverse. El Graveler supera cualquier obstáculo sin frenar o cambiar su dirección.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Rizo Defensa	Normal
—	Lanza Rocas	Roca
—	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Fortaleza	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 43	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Geodude ► Graveler (Nv 25) ► Golem (Combo)

## #076 GOLEM

El Golem, de cuerpo de roca, es durísimo y puede aguantar con facilidad explosiones de dinamita.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Rizo Defensa	Normal
—	Lanza Rocas	Roca
—	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Fortaleza	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 43	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Geodude ► Graveler (Nv 25) ► Golem (Combo)

## #077 PONYTA

Las pezuñas de Ponyta son diez veces más duras que el diamante, y galopa por lugares completamente llanos a altas velocidades.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Ascuas	Fuego
Nv 30	Látigo	Normal
Nv 32	Pisotón	Normal
Nv 35	Gruñido	Normal
Nv 39	Giro Fuego	Fuego
Nv 43	Derribo	Normal
Nv 48	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Fuego

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Ponyta ► Rapidash (Nv 40)

## #078 RAPIDASH

Muy competitivo, este Pokémon persigue a cualquier cosa que se mueva con la esperanza de ganarle corriendo. ¡Una bestia!



Nivel	Ataque	Tipo
—	Ascuas	Fuego
—	Látigo	Normal
—	Pisotón	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Giro Fuego	Fuego
Nv 47	Derribo	Normal
Nv 55	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Fuego

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Ponyta ► Rapidash (Nv 40)



# Ruta 12

Nos toca tomar un atajo hacia los muelles del sur de Pueblo Lavanda.

Sin la habilidad Surf, tendrás que luchar contra algún Pescador.



**No lo olvides**



## 1 Snorlax

Teniendo la Poké Flauta, ya puedes despertar al dormilón Snorlax. ¡Pero se despierta de mala uva!

Cuando se despierte te atacará, así que disponte a capturarlo con unas cuantas Ultra y Súper Balls.

### Pokétruco

¿Sin blanca? Prueba a usar el ataque Día de Pago, el cual te da monedas. Meowth lo tiene, o encuentra la MT 16 en la Ruta 12.

Si has terminado el juego, lucha una y otra vez contra el Alto Mando para poner tu monedero a rebosar. Luego, ¡vete de compras!

## 2 La Súper Caña



¿Recuerdas al Pescador que te dio la Caña Vieja? Pues su hermano te espera en su casa de la Ruta 12.

Escucha sus sabias y "pescadoras" palabras, y te dará la Súper Caña. Ahora podrás pescar Pokémon más grandes en lagos, ríos... ¡y gimnasios!

### Pokétruco

El hecho de que puedas comprar Súper y Ultra Balls en las Tiendas Pokémon no significa que la captura vaya a ser más fácil.

Si puedes comprar potentes Balls en una Tienda Pokémon, significa que los Pokémon de esa zona son duros de pelar. Necesitarás ese tipo de Balls.

## ¡Hazte con todos!

### GLOOM

● Raro ● No hay



### VENONAT

● Raro ● No hay



### PIDGEY

● Raro ● Raro



### BELLSPROUT

● No hay ● Raro



### WEEPINBELL

● No hay ● Raro



### ODDISH

● Varios ● Varios

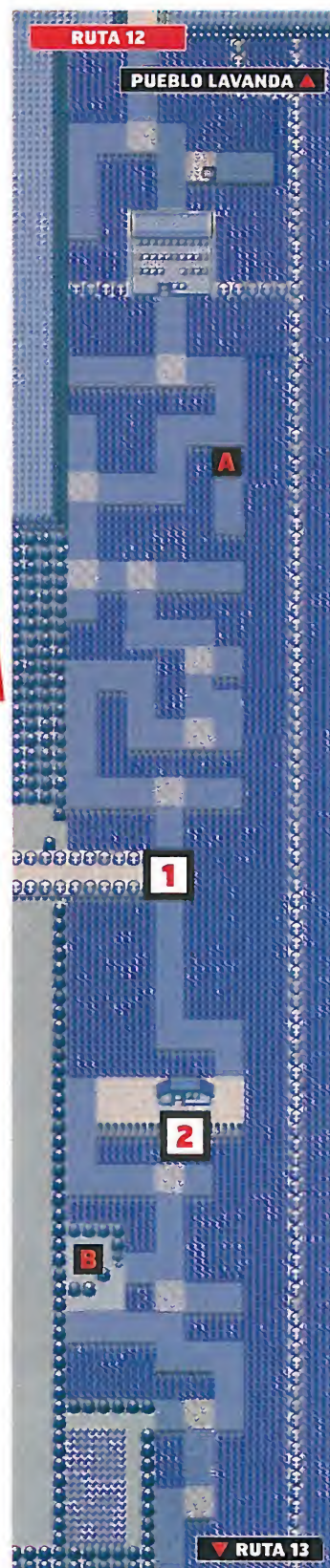


### TENTACOO, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN

● Varios ● Varios Captura Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña ▼

## ¡Consíguelos!

**A** MT 16, DÍA DE PAGO **B** HIERRO





# Ruta 13

Este laberinto está lleno de Entrenadores, así que lucharás bastantes veces.

## Trucos Entrenador

A lo largo del camino verás unos peligrosos Ornitólogos, sus Pokémon Tipo Volador "sobrevuelan" por el Nivel 30.

Te espera un gimnasio y una mazmorra, así que coge puntos de Experiencia siempre que puedas. Los necesitarás para subir el Nivel de tus Pokémon.

## ¡Hazte con todos!

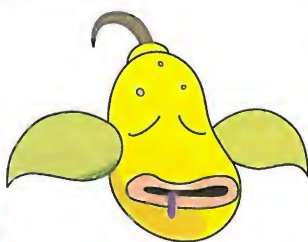
### DITTO

● Raro ● Raro



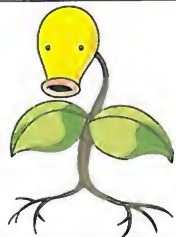
### WEEPINBELL

● No hay ● Raro



### BELLSPROUT

● No hay ● Raro



### VENONAT

● Raro ● Raro



### ODDISH

● Raro ● No hay



### PIDGEY

● Raro ● Raro



### GLOOM

● Raro ● No hay



## #079 SLOWPOKE

Slowpoke es increíblemente lento y torpe. Le lleva cinco segundos sentir el dolor de un ataque enemigo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 27	Gruñido	Normal
Nv 33	Pistola Agua	Agua
Nv 40	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Psíquico	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

MARCA AGU ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Slowpoke Slowbro (Nv 37)

## #080 SLOWBRO

Se dice que el Shellder que está enganchado en la cola del Slowbro se alimenta de los desechos de su anfitrión. ¡Repugnante!



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Confusión	Psíquico
—	Anulación	Normal
—	Golpe Cabeza	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Pistola Agua	Agua
—	Refugio	Agua
Nv 44	Amnesia	Psíquico
Nv 55	Psíquico	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

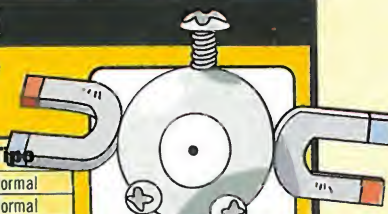
MARCA AGU ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Slowpoke Slowbro (Nv 37)

## #081 MAGNEMITE

Usa su antigravedad para mantenerse en el aire. Aparece sin avisar y usa Onda Trueno y ataques similares.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 21	Bomba Sónica	Normal
Nv 25	Impactrueno	Eléctrico
Nv 29	Supersónico	Normal
Nv 35	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 41	Rapidez	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

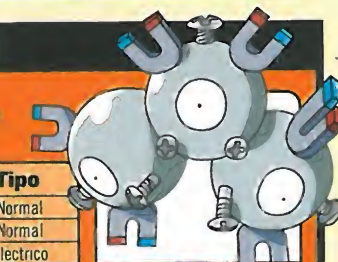
MARCA AGU ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Magnemite Magnetron (Nv 30)

## #082 MAGNETON

Formado por varios Magnemites juntos. Frecuentemente aparece con los primeros rayos de sol.



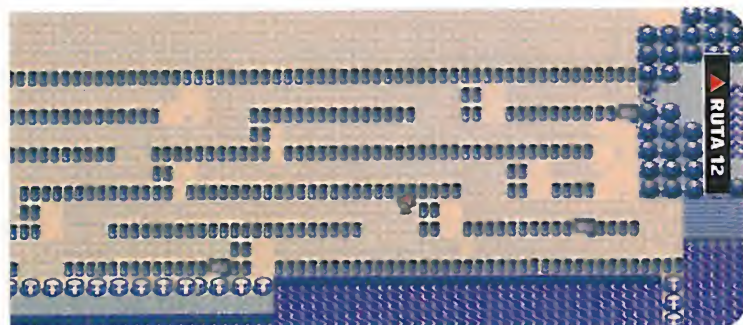
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Bomba Sónica	Normal
—	Impactrueno	Eléctrico
—	Supersónico	Normal
Nv 38	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 46	Rapidez	Normal
Nv 54	Chirrido	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

MARCA AGU ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

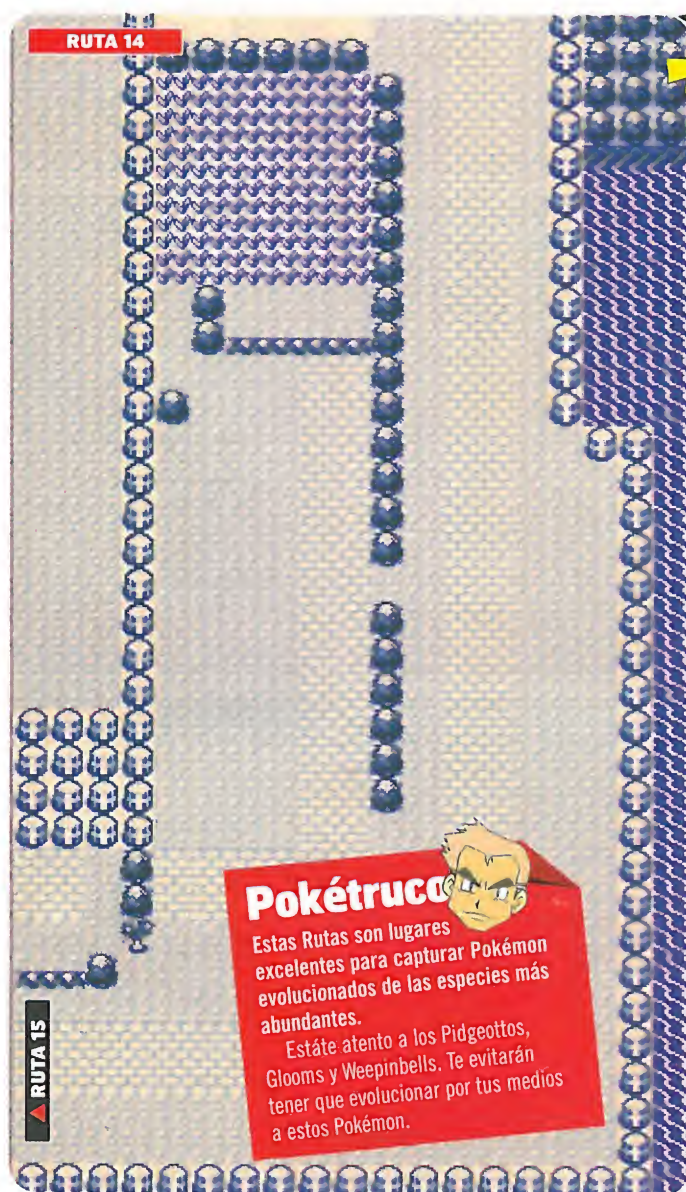
EVOLUCIÓN  
Magnemite Magnetron (Nv 30)





# Rutas 14/15

Más oportunidades para luchar contra Entrenadores y capturar las evoluciones de tus Pokémon favoritos.



## Pokétruco

Estas Rutas son lugares excelentes para capturar Pokémon evolucionados de las especies más abundantes.

Está atento a los Pidgeotos, Glooms y Weepinbells. Te evitarán tener que evolucionar por tus medios a estos Pokémon.

## No lo olvides

### 1 Habla el experto





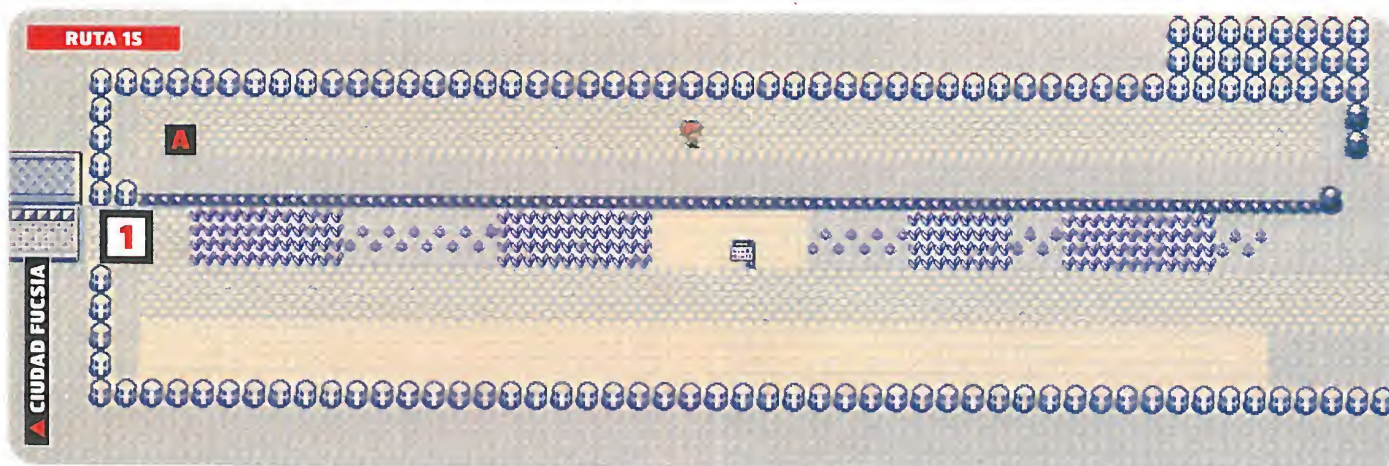
En la casa entre la Ruta 15 y Ciudad Fucsia encontrarás esperándote al ayudante del Profesor Oak.

Si has conseguido más de 50 Pokémon, te dará Repartir Exp, lo que te permite intercambiar puntos de Experiencia entre tus Pokémon durante la batalla. Es un poco lento, pero bueno para construir un buen equipo contra el Alto Mando.



Aquí tienes otros cuantos nombres de Pokémon que fueron cambiados en la traducción. ¿Te gustan más los nombres originales, o los nuevos?

		
NUEVO NOMBRE: SCYTHER	NUEVO NOMBRE: GROWLITHE	NUEVO NOMBRE: ARCANINE
ORIGINAL: STRYKE	ORIGINAL: FLAMIE	ORIGINAL: BLAZE
		
NUEVO NOMBRE: ABRA	NUEVO NOMBRE: KADABRA	NUEVO NOMBRE: MACHOP
ORIGINAL: HOCUS	ORIGINAL: POCUS	ORIGINAL: KARA-TEE





# ¡Hazte con todos!

## ODDISH

● Raro ● No hay



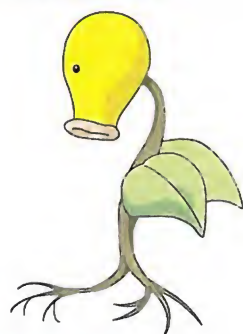
## PIGEOTTO

● Raro ● Raro



## BELLSPROUT

● No hay ● Raro



## WEEPINBELL

● No hay ● Raro



## PIDGEY

● Raro ● Raro



## DITTO

● Raro ● Raro



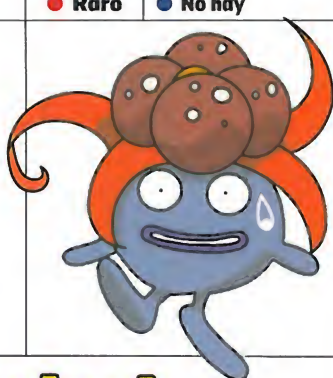
## VENONAT

● Raro ● Raro



## GLOOM

● Raro ● No hay



# ¡Consíguelos!

**A MT 20, FURIA**

## #083 FARFETCH'D

La ramita de cebolleta que Farfetch'd blande es su arma. La maneja como una espada de metal.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 7	Malicioso	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 23	Danza-Espada	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 39	Cuchillada	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Farfetch'd

**¡Lo tengo!**

Tipo Normal/Volador

Ver ● ●

Coger ● ●

## #084 DODUO

Doduo es un ave que suple su escasa capacidad de vuelo con una gran velocidad en las patas. Deja unas huellas gigantescas.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
Nv 20	Gruñido	Normal
Nv 24	Ataque Furia	Normal
Nv 30	Pico Taladro	Volador
Nv 36	Furia	Normal
Nv 40	Tri-Ataque	Normal
Nv 44	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Doduo

**▶ Dodrio (Nv 31)**

**¡Lo tengo!**

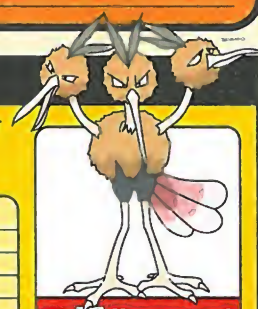
Tipo Normal/Volador

Ver ● ●

Coger ● ●

## #085 DODRIO

Dodrio utiliza sus tres cerebros para pensar complejos planes. Mientras dos cabezas duermen, una se mantiene alerta.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Gruñido	Normal
—	Ataque Furia	Normal
—	Pico Taladro	Volador
Nv 39	Furia	Normal
Nv 45	Tri-Ataque	Normal
Nv 51	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Doduo

**▶ Dodrio (Nv 31)**

**¡Lo tengo!**

Tipo Normal/Volador

Ver ● ●

Coger ● ●

## #086 SEEL

El prominente cuerno de la cabeza de Seel es muy duro, y lo utiliza para atravesar placas de hielo. Y embestir a otros Pokémon...



Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Cabeza	Normal
Nv 30	Gruñido	Normal
Nv 35	Rayo Aurora	Hielo
Nv 40	Descanso	Psíquico
Nv 45	Derribo	Normal
Nv 50	Rayo Hielo	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Seel

**▶ Dewgong (Nv 34)**

**¡Lo tengo!**

Tipo Agua

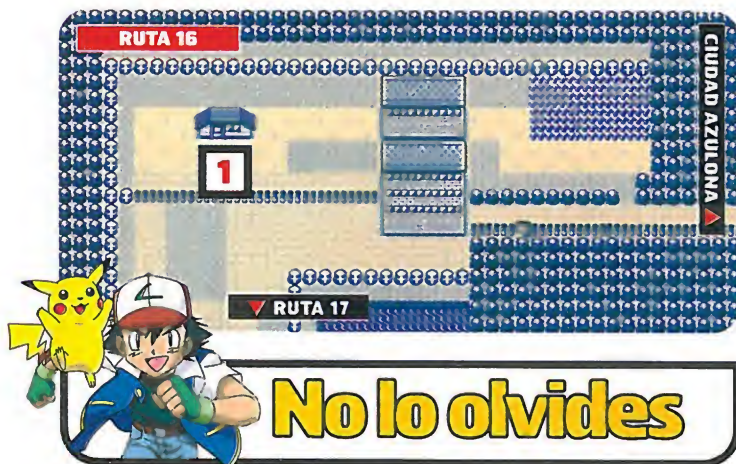
Ver ● ●

Coger ● ●



# Ruta 16

**¡Stop! Si no tienes una Bici, da la vuelta y consíguela. Si la tienes, a romper...**



## Trucos Entrenador

Después de pasar por la apacible casa de entrada, encontrarás un grupo de fuertes Motoristas e insolentes Calvos.

No son tan fuertes. Sus Pokémon Tipo Veneno y Normal/Lucha tienen unos niveles entre 26 y 33. Pan comido, ¿no?

## 1 Ojalá pudiera volar



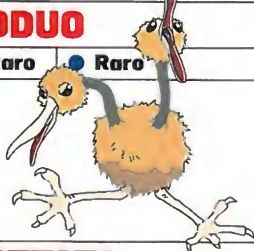
Con el Corte, rebana los arbustos de la derecha del camino que conduce hacia donde estaba el Snorlax durmiente.

Pasa por la casa de entrada superior, hacia la casa del otro lado. Dentro, una chica te da la MO 02, Volar, que permite... ¡volar de ciudad en ciudad!

## ¡Hazte con todos!

### DODUO

● Raro ● Raro



### SPEAROW

● Varios ● Varios



### RATTATA

● Raro ● Raro



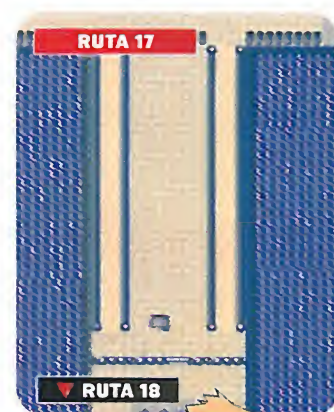
### RATICATE

● Raro ● Raro



# Ruta 17

**La Ruta 17 es una colina, y te será difícil parar. Busca Motoristas y Calvos.**



## Pokétruco

Cuando un Pokémon aprende un nuevo ataque mediante subida de Nivel, ese ataque será más poderoso que su versión de MT.

Es mejor subir de nivel para tener un ataque más poderoso. Las MTs van bien para enseñar ataques que tus Pokémon NUNCA aprenderían.

## Pokétruco

Un buen truco. Si estás siendo atacado por un Pokémon Tipo Veneno, usa criaturas Veneno como Koffing o Weezing.

El Tipo Veneno no puede ser envenenado, así podrás abatir enemigos tóxicos sin miedo a perder energía.

## Trucos Entrenador

Asegúrate de estar fuerte. Tu bajada es taaaan rápida, que es imposible evitar los duelos contra los Entrenadores enemigos.

Los Motoristas suelen usar Pokémon venenosos como Grimer, Weezing y Koffing, mientras que los Calvos prefieren usar Pokémon Tipo Lucha.

### DODUO

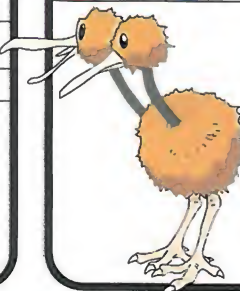
● Raro ● Raro

### FEAROW

● Raro ● Raro

### RATICATE

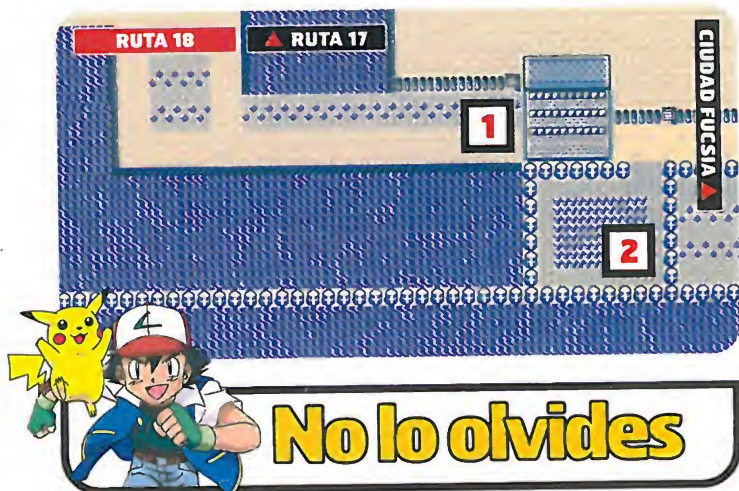
● Raro ● Raro





# Ruta 18

Después de saltar el desnivel, podrás pilotar hasta Ciudad Fucsia.



No lo olvides

## 1 El Negociador



Otra ganga. Este negociante de Pokémon quiere cambiar su Lickitung por un común Slowbro.

El Slowbro se encuentra con facilidad en este área, así que captura uno extra para cambiarlo por esta bestia de larga lengua.



## 2 Área entrenamiento

Este parterre puede parecer normal, pero es el hogar de montones de Pokémon salvajes de mediana fuerza.

Es un buen sitio para luchar una y otra vez, y así ganar puntos de Experiencia. Y además hay un Centro Pokémon cercano para curarte cuando lo necesites.



## ¡Hazte con todos!

Rutas 17 y 18

**RATTATA**

● Raro ● Raro

**SPEAROW**

● Varios ● Varios

**TENTACOO, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN**

● Varios ● Varios



Captura a Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña ▲

## #087 DEWGONG

El Dewgong tiene reserva de energía térmica. Puede nadar a una velocidad de ocho nudos todo el día, incluso en aguas heladas.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Cabeza	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 35	Rayo Aurora	Hielo
Nv 44	Descanso	Psíquico
Nv 50	Derribo	Normal
Nv 56	Rayo Hielo	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Seel EVOLUCIÓN ► Dewgong (Nv 34)

¡Lo tengo!

Tipo Agua/Hielo

Ver ● ●

Coger ● ●

## #088 GRIMER

Aparece en zonas contaminadas y crece mediante la absorción de los residuos tóxicos de las fábricas.



Nivel	Ataque	Type
—	Destructor	Normal
—	Anulación	Normal
Nv 30	Gas Venenoso	Veneno
Nv 33	Reducción	Normal
Nv 37	Residuos	Veneno
Nv 42	Fortaleza	Normal
Nv 48	Chirrido	Normal
Nv 55	Armadura Ácida	Veneno
—	—	—
—	—	—

Grimer EVOLUCIÓN ► Muk (Nv 38)

¡Lo tengo!

Tipo Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

## #089 MUK

El sucio y viejo Muk está asquerosamente cubierto con putrefacto cieno. Es tan tóxico que hasta sus huellas contienen veneno.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Anulación	Normal
—	Gas Venenoso	Veneno
—	Reducción	Normal
—	Residuos	Veneno
Nv 45	Fortaleza	Normal
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 60	Armadura Ácida	Veneno
—	—	—
—	—	—

Grimer EVOLUCIÓN ► Muk (Nv 38)

¡Lo tengo!

Tipo Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

## #090 SHELLDER

La dura concha de Shellder puede repeler cualquier tipo de ataque. Sólo es vulnerable cuando la concha está abierta.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Refugio	Agua
Nv 18	Supersónico	Normal
Nv 23	Tenaza	Agua
Nv 30	Rayo Aurora	Hielo
Nv 39	Malicioso	Normal
Nv 50	Rayo Hielo	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Shellder EVOLUCIÓN ► Cloyster (Florita Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua

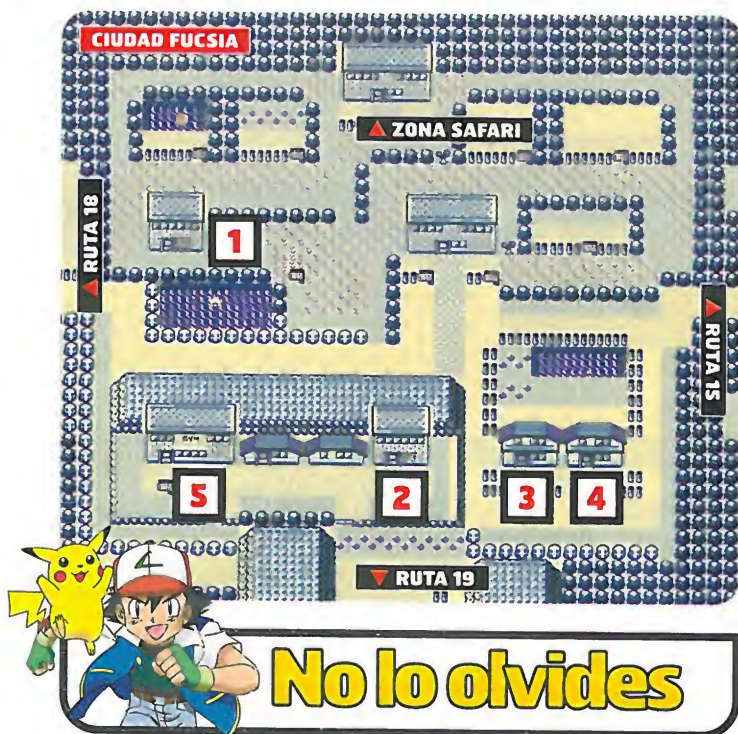
Ver ● ●

Coger ● ●



# Ciudad Fucsia

Ciudad costera, Fucsia guarda en su interior la Zona Safari, donde capturarás las más raras criaturas...



## 4 El Pescador #3



La Súper Caña mola, pero deberías usar una Caña de potencia mediana para capturar algunos de los más raros Pokémon Tipo Agua. El tercer pescador te dará una Caña Buena. Ve a probarla, puede que pesques algo interesante. De hecho, tendrás que utilizar los tres tipos de Caña para capturar a todas y cada una de las criaturas acuáticas.



Hitmonlee toma la segunda parte de su nombre de la leyenda de las artes marciales, Bruce Lee. Si no lo suponías, tampoco te habrás dado cuenta de que el nombre Hitmonchan se basa en la otra estrella del karate, Jackie Chan!

## 5 Gimnasio



Para llegar al Líder Pokémon, Koga, tendrás que intuir el camino entre las paredes invisibles de su gimnasio. Pon mucha atención...

Las paredes "invisibles" aparecen como líneas de puntos. Si no hay huecos entre las líneas que hacen los dibujos del suelo, puedes ir por ahí. Encontrarás Malabaristas y Domadores como ayuda de Koga.



Las Aves Pokémon Legendarias, Articulo, Zapdos y Moltres, tienen números en sus nombres. Acércate un momento... ¿Lo ves...? Artic-UNO, Zap-DOS y Mol-TRES. ¡Apuesto a que no te habías dado ni cuenta!

## 1 Tienda

Encontrarás esta tienda camino de Zona Safari, pero no necesitas ningún objeto extra para esta zona.

En cambio, asegúrate de visitar la tienda antes de irte de Fucsia, y de hacerte con reservas para el largo y peligroso camino hacia las Islas Espuma.



### Lista de precios

Ultra Ball	1,200	Revivir	1,500
Súper Ball	600	Cura Total	600
Súper Poción	700	Súper Repelente	500

## 2 Centro Pokémon

## 3 Casa del guarda



Nadie consigue entender a este señor porque perdió los dientes en la Zona Safari. Pasa la página y mira dónde encontrarlos.

Devuélvele su Diente de Oro y el guarda te dará la MO 04, Fuerza, lo que te permitirá mover pesadas rocas.

## ¡Hazte con todos!

**MAGIKARP, KRABBY, GOLDEEN, SEAKING**

• Varios • Varios



▲ Captura a Magikarp, Krabby, Goldeen y Seaking con alguna de tus Cañas.



## Líder Pokémon #6

Koga es un Líder cerebral, y usa Pokémon Psíquicos y Venenosos para probarte y burlarse de ti.

Si has conseguido derrotar a sus compañeros Malabaristas hasta llegar aquí, probablemente lo elimines en el primer encuentro. ¡A por ellos, Ash!



### Pokétruco

Si tienes la suerte de tener una Super NES y una Super Game Boy, es hora de utilizar estas ventajas.

Si juegas el Gimnasio de Koga en tu televisor, es más fácil ver los muros "invisibles" y colarse entre ellos.

## Koga

Los Pokémon Veneno y Psíquicos son criaturas difíciles de batir. Va a ser una dura batalla.

## Equipo de Koga

**KOFFING** Nv 37

**MUK** Nv 39



**KOFFING** Nv 37

**WEEZING** Nv 43



## Consejo para Koga

Muchos Pokémon son buenos contra el equipo de Koga, pero los ataques Veneno y Psíquicos pueden vaciar tu energía rápidamente. Asegúrate de tener fuertes ataques, y unas cuantas Cura Total en el bolsillo.

## Premios Koga

### MEDALLA ALMA

Eleva la defensa de tus Pokémon, permite Surfear hacia el sur.

### MT 06, TÓXICO

En enemigos venenosos, el daño es mayor a cada turno.

## #091 CLOYSTER

Si le atacan, Cloyster lanza sus púas en rápidas ráfagas. Nunca se han conseguido ver las entrañas de un Cloyster.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Refugio	Agua
—	Supersónico	Normal
—	Tenaza	Agua
—	Rayo Aurora	Hielo
Nv 50	Clavo Cañón	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Shellder → Cloyster (Piedra Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua/Hielo

Ver ● ●

Coger ● ●

## #092 GASTLY

Casi invisible, el gaseoso Pokémon Gastly cubre a su enemigo y lo pone a dormir sin que siquiera pueda darse cuenta.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Lenguetazo	Fantasma
—	Rayo Confuso	Fantasma
—	Tinieblas	Fantasma
Nv 27	Hipnosis	Psíquico
Nv 35	Come Sueños	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Gastly → Haunter (Nv 25) → Gengar (Cambio)

¡Lo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

## #093 HAUNTER

Gracias a la habilidad de Haunter de colarse entre las piedras de los muros, se dice que viene de otra dimensión.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Lenguetazo	Fantasma
—	Rayo Confuso	Fantasma
—	Tinieblas	Fantasma
Nv 29	Hipnosis	Psíquico
Nv 38	Come Sueños	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Gastly → Haunter (Nv 25) → Gengar (Cambio)

¡Lo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●

## #094 GENGAR

Con luna llena, este malvado Pokémon disfruta simulando la sombra de la gente y se ríe de ellos cuando se asustan.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Lenguetazo	Fantasma
—	Rayo Confuso	Fantasma
—	Tinieblas	Fantasma
Nv 29	Hipnosis	Psíquico
Nv 38	Come Sueños	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN: Gastly → Haunter (Nv 25) → Gengar (Cambio)

¡Lo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver ● ●

Coger ● ●



# Zona Safari

Este área está poblada por algunos de los Pokémon más raros del juego. Pero no los capturarás aquí...

## Pokétruco

Si andas mal de dinero pero necesitas objetos y Pokémon de la Zona Safari, salva el juego justo antes de entrar.  
Si no consigues lo que quieres dentro de la Zona, sólo apaga tu Game Boy y comienza de nuevo. Ahorrarás montones de dinero, ¡pedazo de tramposo!

## Pokétruco

Si has ido al Rincón del Juego sabrás que allí se venden Dratínis. Pero ¡no te gastes el dinero en uno de ellos!  
En la Zona Safari puedes pescar estas bellas criaturas; guarda tu dinero para el escurridizo Porygon.



No lo olvides

## 1 Entrada

Para entrar en la Zona Safari, debes pagar 500 créditos. A cambio recibirás 30 Safari Balts.

El tiempo se termina cuando das 500 pasos. Para ver cuánto tiempo te queda, simplemente echa un ojo al menú del juego.

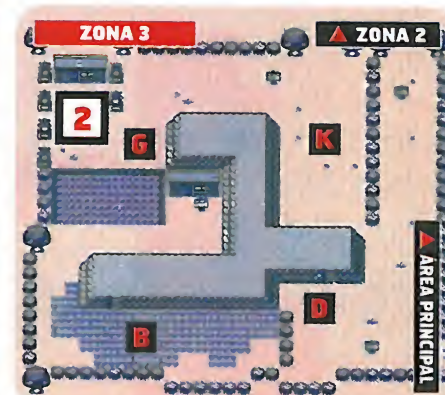
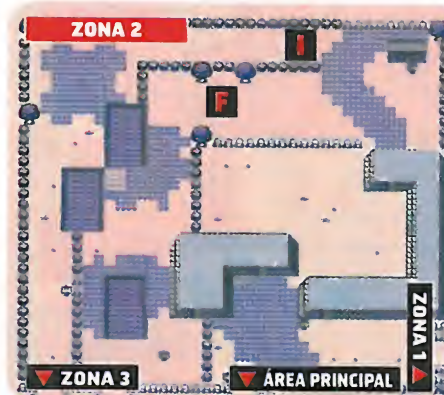
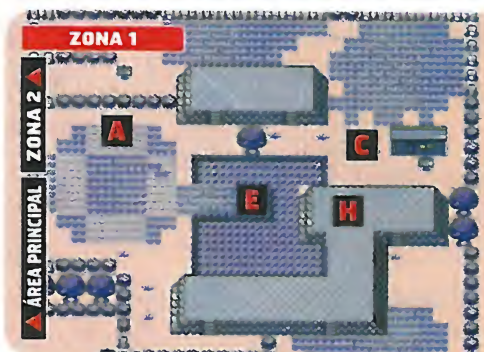
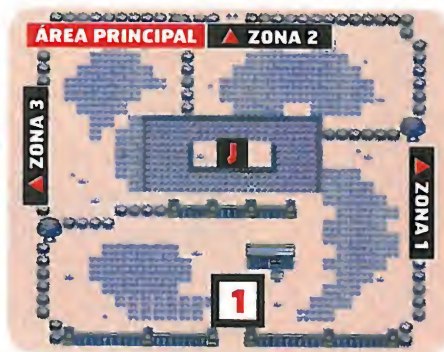


## 2 ¡Date prisa!



El objetivo principal de esta Zona Safari es llegar a la casa de la esquina Noroeste de Zona 3 antes de que se acabe el tiempo.

Aquí encontrarás MO 03, Surf, esencial para seguir. El Diente de Oro del guarda está cerca, y lo necesitarás si quieres tener la habilidad Fuerza.



## ¡ Hazte con todos !

### Área Principal

#### RHYHORN

● Raro ● Raro

#### VENONAT

● Raro ● Raro

#### EXEGGCUTE

● Raro ● Raro

#### PARASECT

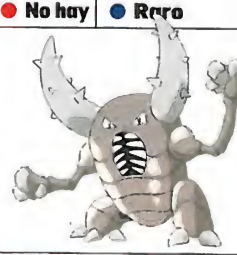
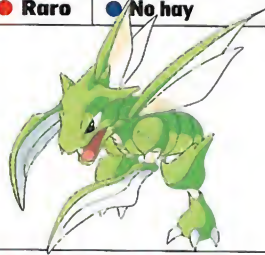
● Raro ● Raro

#### SCYTH

● Raro ● No hay

#### PINSIR

● No hay ● Raro



#### NIDORAN (M)

● Raro ● No hay

#### NIDORINO

● Raro ● Raro

#### NIDORAN (F)

● No hay ● Raro

#### NIDORINA

● Raro ● Raro

#### CHANSEY

● Raro ● Raro



# ¡Hazte con todos!

## Zona 1

### DODUO

● Raro ● Raro

### PARAS

● Raro ● Raro

### KANGASKHAN

● Raro ● Raro

### PINSIR

● No hay ● Raro

### NIDORINO

● Raro ● No hay

### NIDORINA

● No hay ● Raro

### EXEGGCUTE

● Raro ● Raro

### PARASECT

● Raro ● Raro

### SCYTH

● Raro ● No hay

### NIDORAN (M)

● Raro ● Raro

### NIDORAN (H)

● Raro ● Raro

## Zona 2

### RHYHORN

● Raro ● Raro

### PARAS

● Raro ● Raro

### NIDORINA

● Raro ● Raro

### NIDORINO

● Raro ● Raro

### TAUROS

● Raro ● Raro

### EXEGGCUTE

● Raro ● Raro

### VENOMOTH

● Raro ● Raro

### NIDORAN (M)

● Raro ● No hay

### NIDORAN (H)

● No hay ● Raro

### CHANSEY

● Raro ● Raro

## Zona 3

### VENONAT

● Raro ● Raro

### DODUO

● Raro ● Raro

### TAUROS

● Raro ● Raro

### NIDORAN (M)

● Raro ● Raro

### NIDORAN (H)

● No hay ● Raro

### VENOMOTH

● Raro ● Raro

### EXEGGCUTE

● Raro ● Raro

### KANGASKHAN

● Raro ● Raro

### NIDORINA

● Raro ● No hay

### NIDORINO

● Raro ● Raro

# ¡Consíguelos!

**A** MÁX POCIÓN

**B** MÁX POCIÓN

**C** RESTAURA TODO

**D** MÁX REVIVIR

**E** MT 37, BOMBA HUEVO

**F** MT 40, CABEZAZO

**G** MT 32, DOBLE EQUIPO

**H** CARBURANTE

**I** PROTEÍNAS

**J** PEPITA

**K** DIENTE ORO

## #095 ONIX

Al tiempo que el Onix crece, los trozos de piedra de su cuerpo se endurecen hasta parecer diamantes, pero de color negro.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Chirrido	Normal
Nv 15	Atadura	Normal
Nv 19	Lanza Rocas	Roca
Nv 25	Furia	Normal
Nv 33	Portazo	Normal
Nv 43	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Onix

**¡Lo tengo!**

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ●
Coger	● ●

## #096 DROWZEE

Drowzee pone a dormir a sus enemigos, y se come sus sueños. En ocasiones enferma por comer malos sueños.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Hipnosis	Psíquico
Nv 12	Anulación	Normal
Nv 17	Confusión	Psíquico
Nv 24	Golpe Cabeza	Normal
Nv 29	Gas Venenoso	Veneno
Nv 32	Psíquico	Psíquico
Nv 37	Meditación	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Krabby → Hypno (Nv 26)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

## #097 HYPNO

Cuando Hypno fija la mirada en un enemigo, usa una mezcla de ataques Psíquicos como Hipnosis y Confusión.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Hipnosis	Psíquico
—	Anulación	Normal
—	Confusión	Psíquico
—	Golpe Cabeza	Normal
Nv 33	Gas Venenoso	Veneno
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Meditación	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Drowzee → Hypno (Nv 26)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

## #098 KRABBY

Las pinzas de Krabby no sólo son potentes armas, también las usa para equilibrarse cuando camina de lado.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbujo	Agua
—	Malicioso	Normal
Nv 20	Agarre	Normal
Nv 25	Guillotina	Normal
Nv 30	Pisotón	Normal
Nv 35	Martillazo	Agua
Nv 40	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Krabby → Kingler (Nv 28)

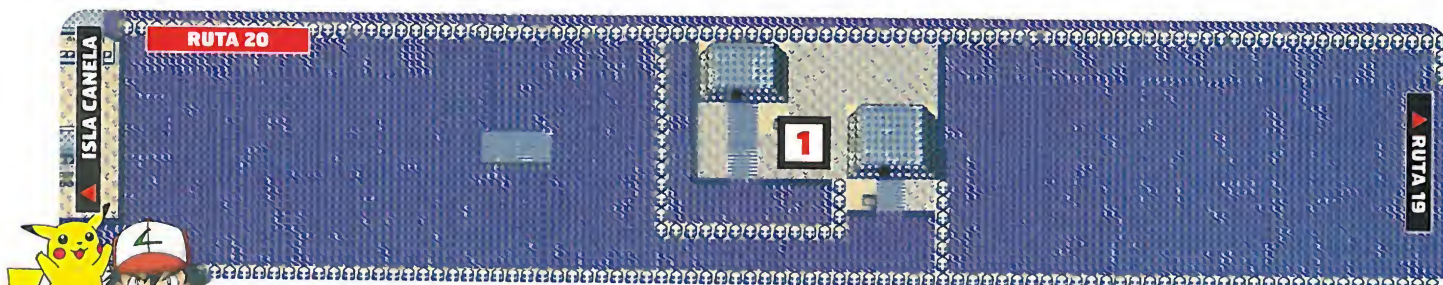
**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●



# Rutas 19/20

Con Lapras en tu equipo y la habilidad Surf en el bolsillo, es hora de deslizarse hacia las calmadas aguas de Islas Espuma. Perdón, ¿hemos dicho "calmadas"...?



**No lo olvides**

## Trucos Entrenador

Nadadores y Bellas dominan estos lares, pero sus acuosos Pokémon no deberían ser problema para tu experta escuadra.

Desafortunadamente, estos chicos no llevan "mucho suelto en el talego", así que no conseguirás casi nada de dinero luchando contra ellos.

## 1 Islas Espuma



Para llegar a Isla Canela, necesitarás pasar por la mazmorra de las Islas Espuma. Entra primero por la derecha.

Los trucos para esta mazmorra los encontrarás pasando la página. Por fin, llegarás a la salida de la izquierda, desde donde podrás continuar tu viaje tranquilamente.



## BONUS MALUS

### Pikablu

Primero debes tener a Eevee, Jolteon, Flareon y Vaporeon. Ahora ve a la Casa del Mar y usa el PC 200 veces.

Cuando hables a Bill, te dará un Dios Pokémon llamado Pikablu. ¿En serio? ¡No, nohoh... tjum! Sólo son montones de Poké dispartes. ¡Cof!



Take good care of PIKABLU

## Pokétruco

El Movimiento Espejo de Pidegot y Fearow mola mucho. Úsalo si te enfrentas a un temible Dragonite que use Hiper Rayo.

Le golpearás con su propio ataque, y mejor en Dragonite porque el ataque Tipo Dragon es superefectivo contra este fogoso demonio.



A Nintendo debe haberle llevado años cambiar todos los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego. Aquí hay algunos nombres originales más...

NUEVO NOMBRE: MACHOKE	NUEVO NOMBRE: MACHAMP	NUEVO NOMBRE: DRATINI
ORIGINAL: KUNG-FOO	ORIGINAL: JU-DOH	ORIGINAL: DRAGON
NUEVO NOMBRE: AERODACTYL	NUEVO NOMBRE: OMASTAR	NUEVO NOMBRE: KABUTOPS
ORIGINAL: PTERA	ORIGINAL: KARGO	ORIGINAL: ATT

## ¡Hazte con todos!

### TENTACOOOL

● Varios ● Varios





## La guía de Oak

Después de leer todos estos consejos, seguro que ya eres un sabio Pokémon, como el propio Profesor Oak. Date unas palmadas en la espalda...

**¡Mis amigos me siguen ganando con sus Pokémon! ¿Tiene algún consejo que me pueda ayudar?**

■ Deberías ir en busca de Pokémon Tipo Fantasma como Gastly y Haunter. Los Pokémon Fantasma pueden evitar ataques mejor que cualquier otro Pokémon, y además tienen buenos ataques que pueden mermar la energía del oponente con facilidad. Consigue el Scope Silph, ve a la Torre Pokémon y hazte con un Fantasma. ¡La próxima vez seguro que los harás polvo!

**Si detengo una Evolución, ¿nunca más evolucionará mi Pokémon?**

■ No te preocupes. Si detienes una Evolución, el Pokémon intentará evolucionar de nuevo al subir a otro nivel.

**¡Me estoy volviendo turata, turuta! Cada vez que encuentro a Tauros en Zona Safari, sale corriendo antes de que pueda capturarlo. ¡Socorro!**

■ ¡Tranquilo! Tauros es un Pokémon difícil de capturar, pero posible. Ponerle un cebo y luego pegar es demasiado arriesgado ya que Tauros es raro, incluso más que Chansey. ¿Mi consejo? Sigue lanzando Safari Balls y espera. Desafortunadamente, no hay una forma definitiva para capturar a este Pokémon.

**¿Algún truco para las tragaperras de Ciudad Azulona? Creo que están "algo amañadas", pero tampoco estoy seguro...**

■ Todas las tragaperras tienen diferentes truquillos, y cambian cada vez que visitas el lugar. Juega a una cuatro veces y, si salen dos figuras iguales, sigue jugando y ganarás dinero muy pronto.

**Más problemas de la Zona Safari. ¿Algún truco para capturar a Scyther?**

■ Ambos, Scyther (sólo en Pokémon Edición Roja) y Pinsir (exclusivo de la Azul) son difíciles de capturar, y te tirarás de los pelos más de una vez cuando escapen. Me he enterado de que lanzando un ataque Roca, y rápidamente una Safari Ball, es la mejor manera de hacerse con estas dos bellezas.



### #099 KINGLER

La pinza grande de Kingler tiene 10.000 CV de poder destructivo. Sin embargo, su gran tamaño hace imposible su utilización.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbuja	Agua
—	Malicioso	Normal
—	Agarre	Normal
—	Guillotina	Normal
Nv 34	Pisotón	Normal
Nv 42	Martillazo	Agua
Nv 49	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD



MARCA AZUL ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Krabby → Kingler (Nv 28)

### #100 VOLTORB

Los Voltorbs se encuentran en centrales eléctricas. Se confunden con Pokéball, y han "pegado descargas" a mucha gente.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Chirrido	Normal
Nv 17	Bomba Sónica	Normal
Nv 22	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 43	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD



MARCA AZUL ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Voltorb → Electrode (Nv 30)

### #101 ELECTRODE

El Electrode guarda energía eléctrica a muy altas presiones, y a veces explota con una mínima (o sin ninguna) provocación.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Chirrido	Normal
—	Bomba Sónica	Normal
—	Autodestrucción	Normal
—	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 40	Rapidez	Normal
Nv 50	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD



MARCA AZUL ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

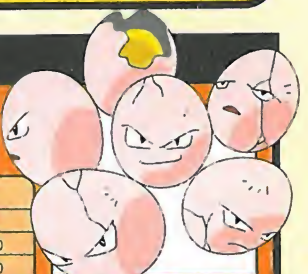
EVOLUCIÓN: Voltorb → Electrode (Nv 30)

### #102 EXEGGCUTE

El Exeggcute es confundido con huevos. Cuando les molestan, rápidamente se reúnen para atacar agrupados.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Presa	Normal
—	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Reflejo	Psíquico
Nv 28	Drenadoras	Planta
Nv 32	Paralizador	Planta
Nv 37	Polv. Venenoso	Veneno
Nv 42	Rayo Solar	Planta
Nv 48	Somnífero	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD



MARCA AZUL ☒ ¡Lo tengo!

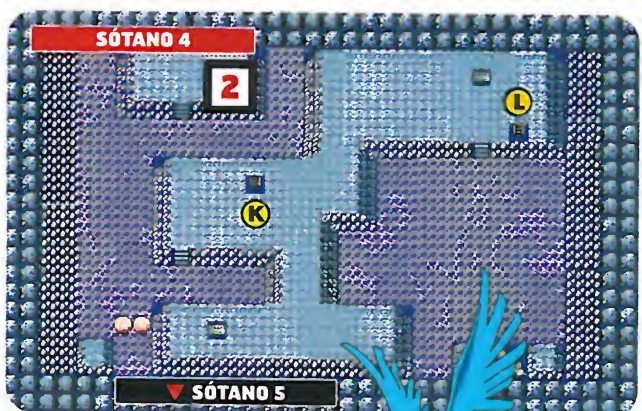
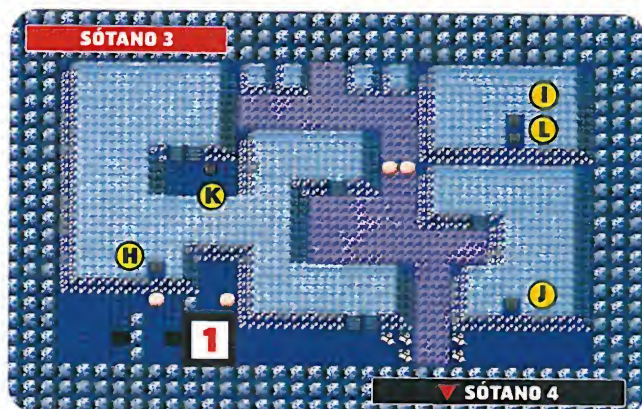
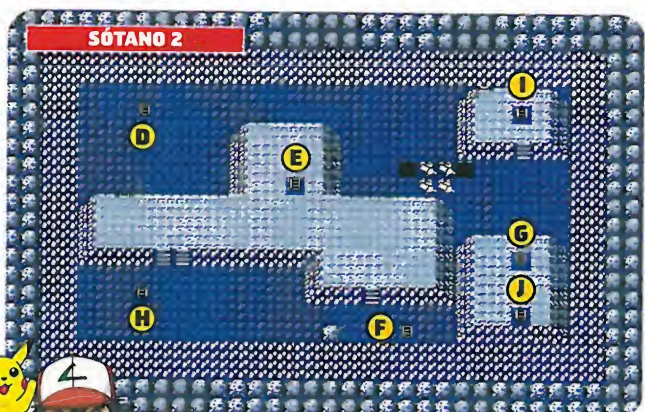
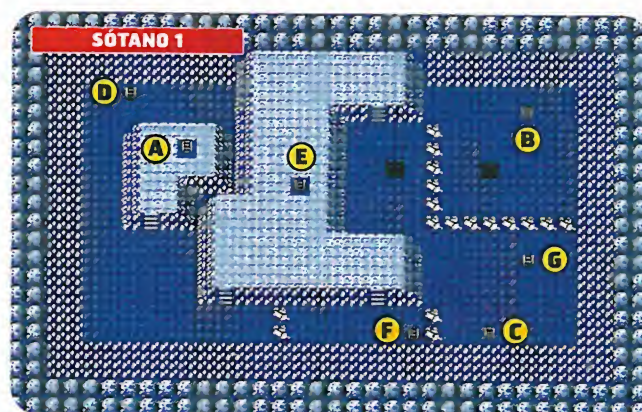
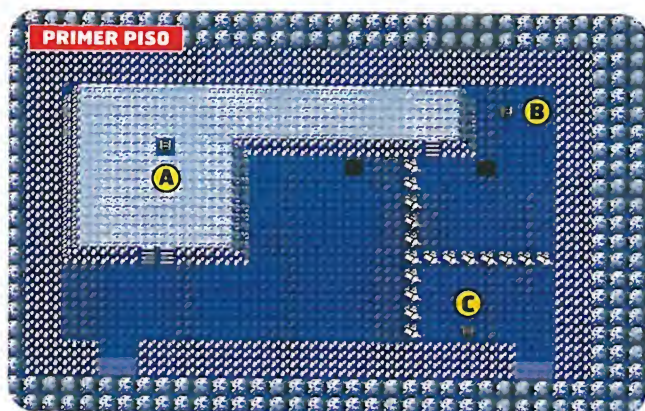
Tipo	Planta/Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN: Exeggcute → Exeggutor (Piedra Hoja)



# Islas Espuma

Plantadas en medio de la Ruta 20, las Islas Espuma son el hogar de Articuno, un ave Pokémon legendaria que vive en la mazmorra más profunda y oscura. ¡A por él!



**No lo olvides**

## Usando los mapas



Las Islas Espuma se dividen en cinco niveles, con una buena oferta de Pokémon Tipo Agua para capturar.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles. Si bajas por la escalera **A** en el Primer Piso, llegarás a **A** en el Sótano 1.

## 1 Utiliza la Fuerza



Según vas explorando las cuevas, asegúrate de empujar **TODAS** las rocas que veas, usando la Fuerza, hacia los fosos negros.

Hay una rápida corriente subterránea abajo, y debes bloquearla para encontrar la salida.

Cuando la corriente esté bloqueada, cruza a la parte derecha del Sótano 3 y sube por la escalera señalada con **J**. Sigue hasta salir.

## 2 Articuno

Para encontrarlo, ve al Sótano 3 y haz rodar ambas rocas hasta los agujeros de la esquina de abajo a la izquierda.

Ahora ve a **K** para bajar un nivel. Surfea a la izquierda del río, y rema al norte hasta que veas a Articuno. Ahora a por él.





# ¡Hazte con todos!

## PSYDUCK

● Raro ● Varios



## SHELLDER

● Raro ● No hay



## GOLDUCK

● No hay ● Raro



## STARYU

● No hay ● Raro



## HORSEA

● Raro ● No hay



## SEADRA

● Raro ● No hay



## KRABBY

● No hay ● Raro



## KINGLER

● No hay ● Raro



## ZUBAT

● Raro ● No hay



## GOLBAT

● Raro ● No hay



## SEEL

● No hay ● Raro



## DEWGONG

● No hay ● Raro



## Pokétruco

Antes de usar la Fuerza para empujar las rocas, asegúrate de no estar empujándolas contra la pared.

Si te ocurre, abandona la habitación y vuelve a entrar. Las rocas estarán en su posición original. Ahora planea mejor tus movimientos.

## SLOWPOKE

● Raro ● No hay



## #103 EXEGGUTOR

La leyenda cuenta que, en raras ocasiones, una de sus cabezas cae y continúa su existencia como Exeggcute.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Presa	Normal
—	Hipnosis	Psíquico
Nv 28	Pisotón	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Planta/Psíquico

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN Exeggcute Exeggutor (Piedra Hoja)

## #104 CUBONE

Como Cubone nunca se quita su casco de calavera, nadie ha visto nunca el verdadero rostro de este Pokémon.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Hueso Palo	Tierra
—	Gruñido	Normal
Nv 25	Malicioso	Normal
Nv 31	Foco Energía	Normal
Nv 38	Golpe	Normal
Nv 43	Huesomerang	Tierra
Nv 46	Furia	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Tierra

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN Cubone Marowak (Nv 28)

## #105 MAROWAK

El hueso que sujeta es su arma clave. El Marowak lanza el hueso como un boomerang para dejar KO a su rival.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Hueso Palo	Tierra
—	Gruñido	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 41	Golpe	Normal
Nv 48	Huesomerang	Tierra
Nv 55	Furia	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Tierra

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN Cubone Marowak (Nv 28)

## #106 HITMONLEE

Cuando tiene prisa, las piernas del Hitmonlee se alargan cada vez más. Corre tranquilamente, con largas zancadas.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Doble Patada	Lucha
—	Meditación	Psíquico
Nv 33	Patada Giro	Lucha
Nv 38	Patada Salto	Lucha
Nv 43	Foco Energía	Normal
Nv 48	Patada Salto Alta	Lucha
Nv 53	Mega Patada	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo Lucha

Ver ● ●

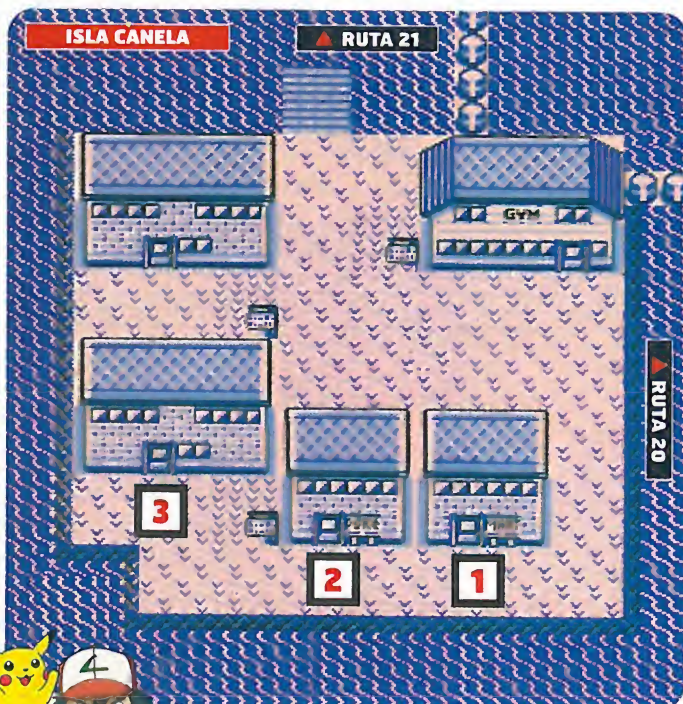
Coger ● ●

EVOLUCIÓN Hitmonlee



# Isla Canela

Justo al Oeste de Islas Espuma, Canela es un nivel pequeño, pero con muchas cosas que hacer.



**No lo olvides**

## 1 Tienda Pokémon

Tras las andanzas de Islas Espuma, seguro que necesitas algunos ítems de esta tienda. Venga... ¡a gastar!

Además, asegúrate de entrar en el Centro Pokémon para curar tu Articuno y hacerle parte de tu poderosa plantilla de Pokémon.



### Pokétruco

Hay un combo Pokémon muy majo. Primero, debes tener los ataques Drenadoras y Tóxico.

Usa primero Drenadoras, luego Tóxico. El Pokémon enemigo recibirá más daño, y absorberás más energía de lo normal. ¡Guay!

### Lista de precios

Ultra Ball	1,200	Cuerda Huida	550
Súper Ball	600	Cura Total	600
Súper Poción	1,500	Revivir	1,500
Máx Repelente	700	—	—

## 2 Centro Pokémon

## 3 Laboratorio



¿Recuerdas el Ámbar Viejo y el Fósil del principio? Bien, dáselos al científico de este laboratorio.

Vuelve más tarde y verás que han revivido al antiguo Pokémon, el cual puedes incluir inmediatamente en tu Pokedex. ¿Brujería!?



## 4 Negociadores

El laboratorio de Isla Canela es también una guarida de negociantes. Si tienes un Raichu, puedes cambiarlo por Electrode.

También puedes conseguir un Tangela por Venonat, o un Seel por Ponyta.



## 3 Gimnasio



La puerta al gimnasio está bloqueada, y tendrás que ir primero a la Casa Pokémon. Los trucos para esta mazmorra, pasando la página.

A Blaine no le gustan las visitas, así que deberás encontrar el camino por un laberinto de pasillos y Entrenadores con Pokémon de Fuego. O usar las máquinas de preguntas, que es más sencillo.

## ¡Hazte con todos!

**STARYU, HORSEA, SHELLDER, GOLDEEN**

• Varios • Varios



▲ Usa una Caña.



## Líder Pokémon #7

El acalorado Blaine es fan de los Pokémon Tipo Fuego, y quiere tostar a la escuadra de Ash. Pero no lo vas a permitir, ¿verdad?

Si elegiste a Squirtle al principio del juego, debería estar lo suficientemente fuerte como para apagar a todo el equipo de Blaine en poco tiempo.



## Blaine

Los Pokémon Fuego son los favoritos de Blaine, y son muy poderosos. No será un camino de rosas...

### Equipo de Blaine

**GROWLITHE** Nv 42



**PONYTA** Nv 40



**RAPIDASH** Nv 42



**ARCANINE** Nv 47



## Consejo para Blaine

Los compañeros de lucha de Blaine te darán oportunidades para saber cómo derrotar Pokémon de Fuego. Prueba utilizando Pokémon de Agua y criaturas Tierra/Roca si las tienes (deberías tener, majete).

## Premios Blaine

### MEDALLA VOLCÁN

Potencia las habilidades especiales de tus Pokémon.

### MT 38, LLAMARADA

Daña al oponente, pero también puede que lo envuelva en llamas!

## #107 HITMONCHAN

Aunque parezca que no está haciendo nada, el Hitmonchan lanza puñetazos de fuego con rapidísimos movimientos imposibles de ver.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Puño Cometa	Normal
—	Agilidad	Psíquico
Nv 33	Puño Fuego	Fuego
Nv 38	Puño Hielo	Hielo
Nv 43	Puño-Trueno	Eléctrico
Nv 48	Mega Puño	Normal
Nv 53	Contador	Lucha
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Hitmonchan

¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ●
Coger	● ●

## #108 LICKITUNG

Su lengua puede extenderse como la de un camaleón, y provoca una sensación de hormigueo cuando se despeg.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repetición	Normal
—	Supersónico	Normal
Nv 7	Pisotón	Normal
Nv 15	Anulación	Normal
Nv 23	Rizo Defensa	Normal
Nv 31	Portazo	Normal
Nv 39	Chirrido	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Lickitung

¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

## #109 KOFFING

Debido a que guarda varios tipos de gases tóxicos en su cuerpo, el Koffing es propenso a explotar sin previo aviso.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Volador
—	Polución	Veneno
Nv 32	Residuos	Veneno
Nv 37	Pantalla Humo	Normal
Nv 40	Autodestrucción	Normal
Nv 45	Niebla	Hielo
Nv 48	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Koffing

▶ Weezing (Nv 35)

¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●

## #110 WEEZING

Al juntarse dos clases de gas venenoso, dos Koffings pueden fundirse en un Weezing durante años.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Volador
—	Polución	Veneno
—	Residuos	Veneno
Nv 39	Pantalla Humo	Normal
Nv 43	Autodestrucción	Normal
Nv 49	Niebla	Hielo
Nv 53	Explosión	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Koffing

▶ Weezing (Nv 35)

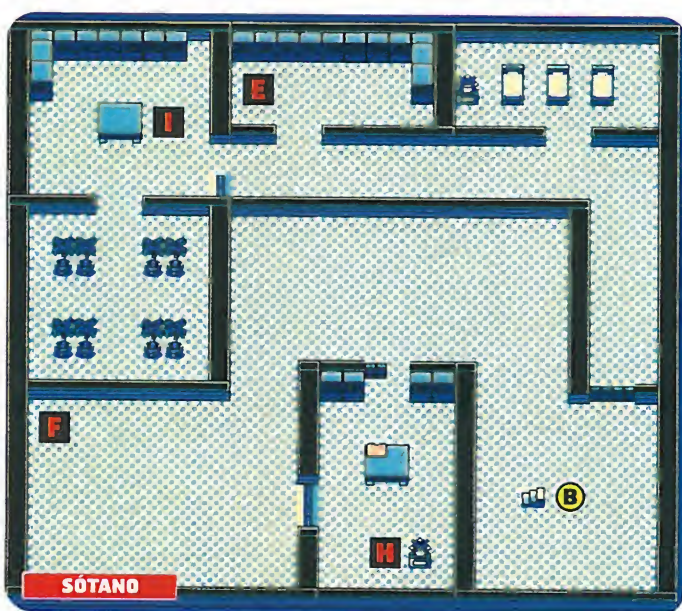
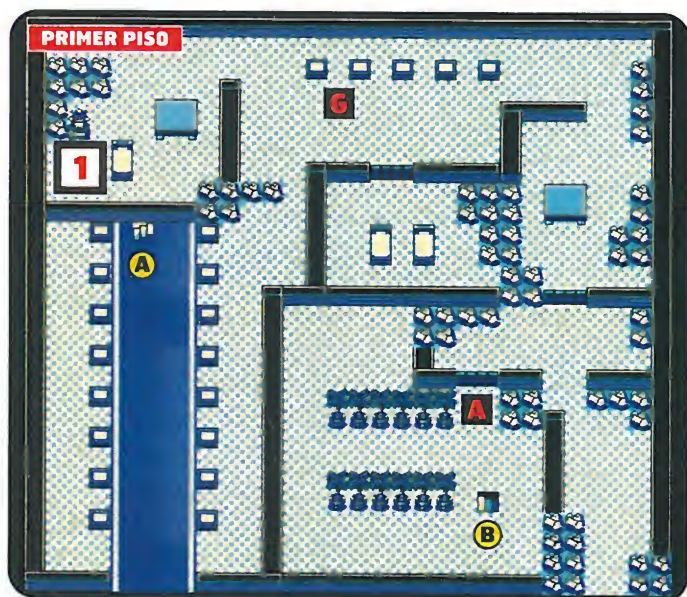
¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ●
Coger	● ●



# Casa Pokémon

Para entrar en el gimnasio de Blaine, necesitas encontrar la Llave Secreta. Cuidado con los Pokémon Veneno y Fuego... ¡y los Ladrones!



## Trucos Entrenador

Los Científicos y Ladrones de aquí son una excelente calentamiento para el fogoso Líder Pokémon, Blaine.

Usa Pokémon de Agua y Tierra/Roca para eliminar a estos sicarios. Si no te dan problemas, ¡Blaine está acabado!



## No lo olvides

## Usando los mapas



La inquietante Casa Pokémon se divide en cuatro enormes pisos, y tendrás que pulsar montones de interruptores para superarla.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes por A en el Primer Piso, llegarás a A en el Segundo Piso. Es fácil encontrar los diferentes caminos.

## 1 Pulsadores ocultos

Pronto estarás bloqueado si no examinas las estatuas... cada una esconde un interruptor secreto.

Usar los pulsadores de la casa va abriendo diferentes caminos. Pero cuando uno se abre, otro se cierra. Usa los mapas y no tardarás en superarla.





## 2 ¡Tienes que... saltar!



La Llave Secreta está en el sótano, pero no hay escaleras que lleven allí. ¿Qué hacer, Ash...?

Sube al Tercer piso y ve hacia el área abierta al lado del Científico. ¡Caerás al sótano enseguida! Gana al Entrenador que verás y se abrirá una puerta, entra en la habitación para coger la Llave.

## ¡Hazte con todos!

### PONYTA

● Varios ● Varios



### GROWLITHE

● Raro ● No hay



### VULPIX

● No hay ● Raro



### MAGMAR

● No hay ● Raro



### KOFFING

● Varios ● Raro



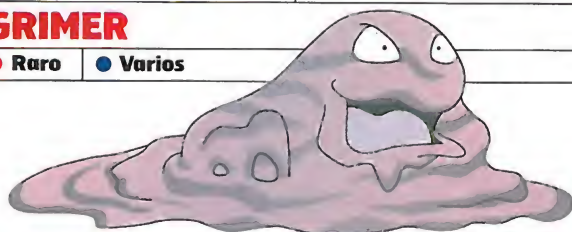
### WEEZING

● Raro ● Raro



### GRIMER

● Raro ● Varios



## ¡Consíguelos!

**A CARBURANTE**

**B CALCIO**

**C MÁX POCIÓN**

**D HIERRO**

**E CARAMELO RARO**

**F RESTAURAR TODO**

**G CUERDA HUÍDA**

**H MT 14, VENTISCA**

**I TM 22, RAYO SOLAR**

### Pokétruco

Cuidado con el endiablado ataque Venganza. Absorbe el daño de unos turnos, ¡y luego te devuelve el doble!

Si un enemigo usa la Venganza contra ti, usa habilidades que no hagan daño, como Látigo o Gruñido. Esto conseguirá que tus luchadores no reciban daños.

## #111 RHYHORN

Sus macizos huesos son 1.000 veces más duros que los humanos. Puede hacer volar fácilmente algo tan grande como un trailer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Cornada	Normal
Nv 30	Pisotón	Normal
Nv 35	Látigo	Normal
Nv 40	Ataque Furia	Normal
Nv 45	Perforador	Normal
Nv 50	Malicioso	Normal
Nv 55	Derribo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo Tierra/Roca

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Rhyhorn ► Rhydon (Nv 42)

## #112 RHYDON

Protegido por una especie de coraza oculta, el Rhydon puede vivir en lava líquida de hasta 3.600 grados.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Cornada	Normal
—	Pisotón	Normal
—	Látigo	Normal
—	Ataque Furia	Normal
Nv 48	Perforador	Normal
Nv 55	Malicioso	Normal
Nv 64	Derribo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo Tierra/Roca

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Rhyhorn ► Rhydon (Nv 42)

## #113 CHANSEY

Raro y escurridizo Pokémon, se dice de Chansey que trae la felicidad a aquél que consigue capturar uno.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Doblebofetón	Normal
—	Canto	Normal
Nv 24	Gruñido	Normal
Nv 30	Reducción	Normal
Nv 38	Rizo Defensa	Normal
Nv 44	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 48	Doble Filo	Normal
Nv 54	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo Normal

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Chansey

## #114 TANGELA

El cuerpo entero de Tangela está envuelto en unas largas hojas similares a las algas marinas. Sus hojas se agitan cuando anda.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Restricción	Normal
—	Atadura	Normal
Nv 29	Absorber	Planta
Nv 32	Pelvo Venenoso	Veneno
Nv 36	Paralizador	Planta
Nv 39	Somnífero	Planta
Nv 45	Portazo	Normal
Nv 49	Desarrollo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo Planta

Ver ● ●

Coger ● ●

EVOLUCIÓN  
Tangela



# Ruta 21

Estás acercándote al lugar donde comenzaste, Pueblo Paleta. El final empieza a estar cerca...

## Pokétruca

El gimnasio de Giovanni en Ciudad Verde tiene ocho poderosos Entrenadores que batir antes de que puedas encarar al gran jefe.

Gasta algo de dinero en Revivir y Cura Total, porque es difícil salir de aquí una vez que utilices el primer teletransportador.

## Pokétruca

El pequeño trozo de césped al sur de Pueblo Paleta esconde algunos Pokémon comunes, pero ten paciencia...

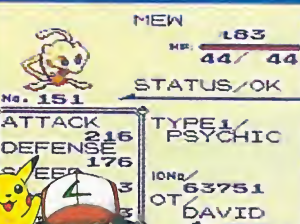
Si sigues buscando terminarás por encontrar un Tangela. Es el único lugar donde se encuentra en estado salvaje.

## BONUS MALUS

### Mew... ¡otra vez!

Sube un Nidoking al N 100, después habla con un miembro del Team Rocket en Ciudad Azulona. Dale tu temible Nidoking.

Te dará un juego de llaves para que lleves su camión cerca de S.S. Anne. Encontrarás a Mew escondido debajo del camión... ¡ni en sueños!



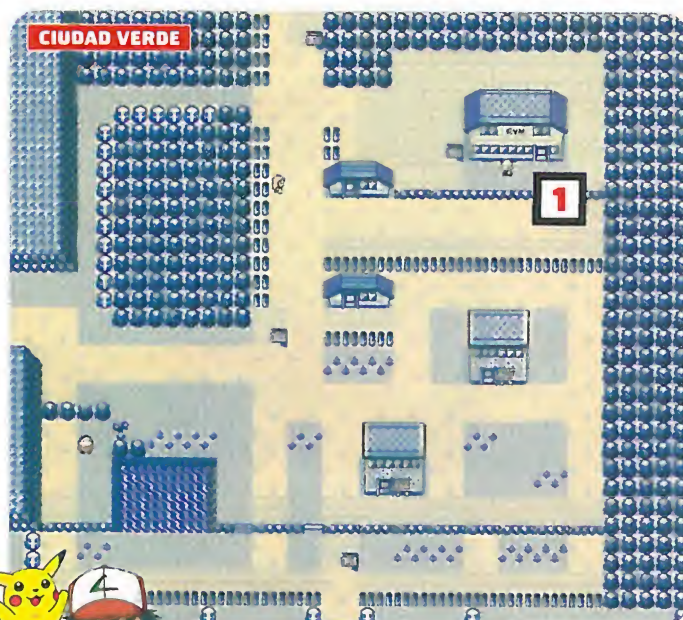
No lo olvides

## Trucos Entrenador

A lo largo de la Ruta 21 encontrarás Nadadores y Pescadores, contra los que deberás luchar si tus Pokémon aún necesitan puntos de Experiencia. Si sólo quieres enfrentarte al Líder, mantente bien a la izquierda cuando camines por la Ruta 21 para evitar a todos estos remojados Entrenadores.

# Vuelta a Ciudad Verde

Asegúrate de que tus Pokémon atacan bien. Llegar el combate final: Giovanni.



No lo olvides

## 1 Gimnasio

¡Está abierto! Aquí verás Entrenadores con Pokémon Tipo Tierra de alto nivel.

Asegúrate de llevar a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y que estén por lo menos en el Nivel 50.



## ¡Hazte con todos!

### Ruta 21

RATTATA	RATICATE	PIDGEY
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro	● Raro ● Raro
PIGEOTTO	TANGELA	TENTACOOOL
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro	● Varios ● Varios



## Líder Pokémon #8

Ya te habías encontrado un par de veces con él, pero ¿quién iba a pensar que Giovanni terminaría siendo el octavo Líder Pokémon?

Aunque Giovanni no es invencible, tu equipo estará débil después de luchar con todos sus compañeros Entrenadores. Mejor que lleves algunas Pociones...



## Giovanni

Su equipo se compone de Pokémon Tierra, pero tú debes tener algún Pokémon que los elimine fácilmente...

## Equipo de Giovanni

**RHYDON** Nv 50

**DUGTRIO** Nv 42

**RHYHORN** Nv 45



**NIDOQUEEN** Nv 43

**NIDOKING** Nv 45



## Consejo para Giovanni

Coge a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y entrénalos hasta el Nivel 50. Si has conseguido capturar a Articuno, este Ave Legendaria te servirá para fustigar a la asustada escuadra de Giovanni.

## Premios Giovanni

### MEDALLA TIERRA

Todos los Pokémon, no importa el Nivel, te obedecerán. ¡Por fin!

### TM 27, FISURA

Puede eliminar Pokémon de un solo golpe. No afecta al Tipo Volador.

## #115 KANGASKHAN

El Pokémon pequeño raras veces se aventura a salir de la protectora bolsa abdominal de su madre hasta los tres años de edad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Puño Cometa	Normal
—	Furia	Normal
Nv 26	Mordisco	Normal
Nv 31	Látigo	Normal
Nv 36	Mega Puño	Normal
Nv 41	Malicioso	Normal
Nv 46	Puño-Mareo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Kangaskhan

☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>
Coger	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>

## #116 HORSEA

El escurridizo Horsea es conocido por derribar bichos voladores, con precisos chorros de tinta, desde la superficie del agua.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbuja	Agua
Nv 19	Pantalla Humo	Normal
Nv 24	Malicioso	Normal
Nv 30	Pistola Agua	Agua
Nv 37	Agilidad	Psíquico
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Horsea → Seadra (Nv 32)

☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>
Coger	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>

## #117 SEADRA

Seadra es capaz de nadar hacia atrás batiendo rápidamente sus aletas pectorales y sacudiendo su gruesa cola.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Burbuja	Agua
—	Pantalla Humo	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Pistola Agua	Agua
Nv 41	Agilidad	Psíquico
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Horsea → Seadra (Nv 32)

☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>
Coger	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>

## #118 GOLDEEN

La cola de Goldeen se asemeja a un elegante vestido de fiesta, lo que le ha dado el sobrenombre de reina acuática.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Látigo	Normal
Nv 19	Supersónico	Normal
Nv 24	Cornada	Normal
Nv 30	Ataque Furia	Normal
Nv 37	Cascada	Agua
Nv 45	Perforador	Normal
Nv 54	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Goldeen → Seaking (Nv 33)

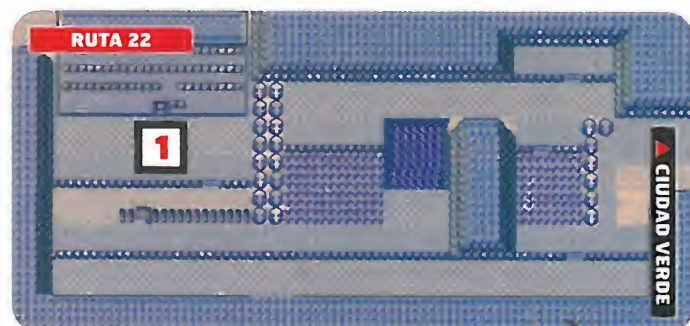
☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>
Coger	<span style="color: red;">●</span> <span style="color: blue;">●</span>



# Ruta 22

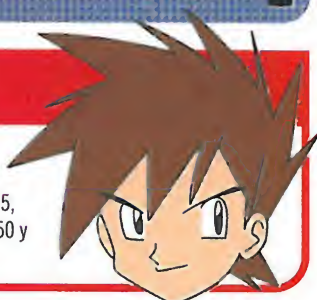
Con los ocho Líderes derrotados, es hora de afrontar el desafío final. Sé valiente...



## ¡Gary ataca!

Gary te espera en la Ruta 22, y es más poderoso que nunca.

Tiene un Pidgeot N 47, Growlithe N 45, Exeggcutte N 47, Alakazam N 50 y el inicial al N 53.



No lo olvides

## 1 Calle Victoria



La Calle Victoria conduce al Alto Mando y al último desafío Pokémon. Pero hay guardias.

Si tienes las ocho Medallas de los Líderes los guardias te dejarán pasar, pero si no las has conseguido, ya puedes ir dando la vuelta.

## ¡Hazte con todos!

Ruta 22

### RATTATA

● Varios ● Varios



### SPEAROW

● Raro ● Raro



### NIDORAN (M)

● Varios ● Raro



### NIDORAN (H)

● Raro ● Varios



## Pokétruca

El Corte puede usarse para segar áreas de hierba. Basta con estar en la hierba y usar Corte. Toda la hierba de tu alrededor desaparecerá, haciendo que los Pokémon que haya no puedan atacar.



## ¡Hazte con todos!

Ruta 23

### EKANS

● Raro ● No hay



### ARBOK

● Raro ● No hay



### SANDSHREW

● No hay ● Raro



### SANDSLASH

● No hay ● Raro



### FEAROW

● Raro ● Raro



### SPEAROW

● Raro ● Raro



### DITTO

● Raro ● Raro



## Pokétruca

La Poké Flauta que te dio el Sr. Fuji se puede usar para algo más que para despertar a Snorlax. Cuando uno de tus Pokémon caiga dormido en batalla, usa la Poké Flauta para despertarlo. Ahorrarás dinero en pociones Despertar.



## SLOWBRO, KINGLER, SEADRA, SEAKING

● Raro ● Raro

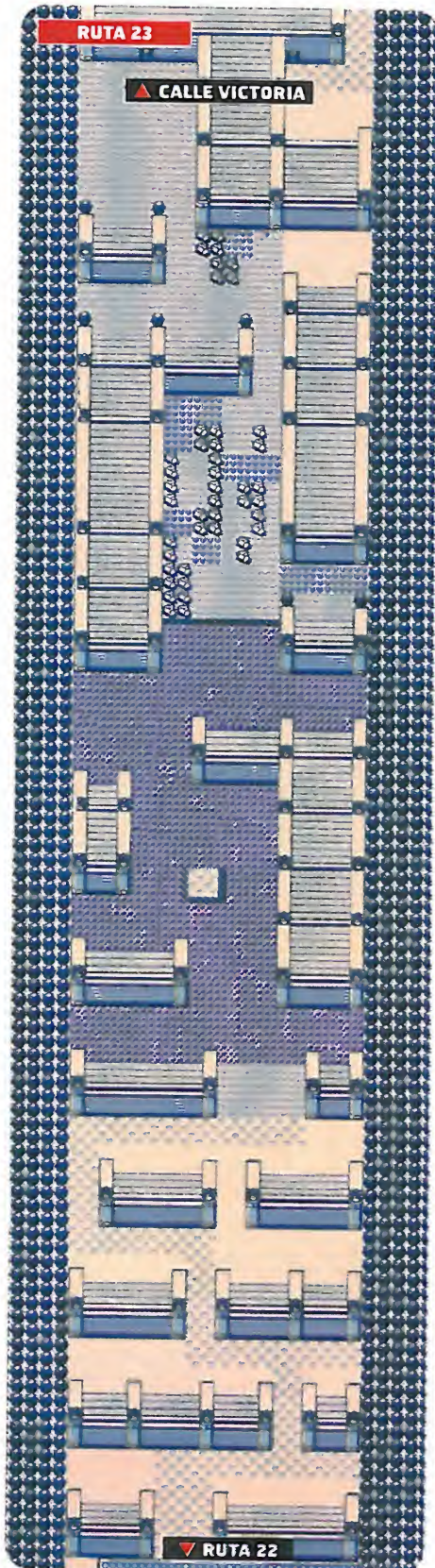


▲ Captura estos Pokémon Tipo Agua con una Caña.



# Ruta 23

Ve por aquí para ir al Alto Mando. No hay Entrenadores, pero sí raros Pokémon...



## #119 SEAKING

En temporada de fresa, en otoño, pueden verse cientos de Seakings nadando contra corriente en ríos y riachuelos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Látigo	Normal
—	Supersónico	Normal
—	Comada	Normal
—	Ataque Furia	Normal
Nv 39	Cascada	Agua
Nv 48	Perforador	Normal
Nv 54	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—

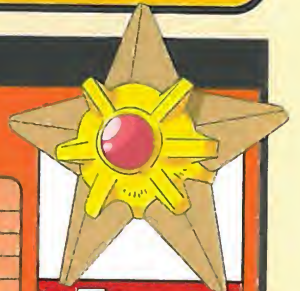
EVOLUCIÓN  
Goldeen → Seaking (Nv 33)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

## #120 STARYU

Staryu es un enigmático Pokémon que puede regenerar, sin esfuerzo, cualquier parte de su cuerpo perdido en la batalla.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 27	Recuperación	Normal
Nv 32	Rapidez	Normal
Nv 37	Reducción	Normal
Nv 42	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Staryu → Starmie (Piedra Agua)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

## #121 STARMIE

El núcleo central de Starmie brilla con los siete colores del arco iris. Algunos valoran su núcleo como a una gema.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Pistola Agua	Agua
—	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Staryu → Starmie (Piedra Agua)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

## #122 MR. MIME

Si le interrumpen mientras hace mimo, Mr. Mime abofeteará a su enemigo con sus curtidas manos. Un Pokémon muy extraño.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Confusión	Psíquico
—	Barrera	Psíquico
Nv 23	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 31	Debilidad	Normal
Nv 39	Meditación	Psíquico
Nv 47	Substituto	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Mr. Mime

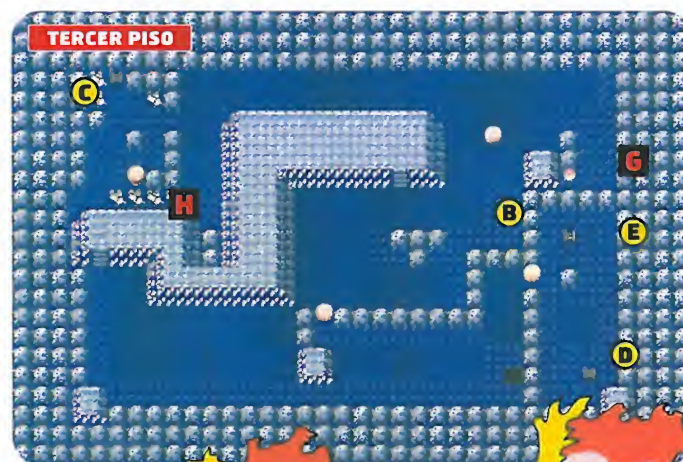
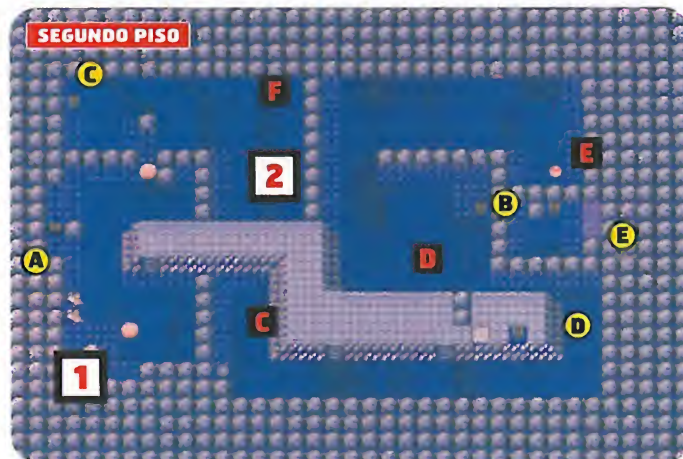
**¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●



# Calle Victoria

Una última mazmorra antes de la batalla final. Mejor que tengas Fuerza para empujar algunas rocas más...



**No lo olvides**

## Usando los mapas



La Calle Victoria se divide en tres niveles, y está lleno de Pokémon paseando.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles.

Entra por **A** en el Primer Piso, y llegarás a **A** en el Segundo Piso.

### Pokétruco

Hay una extraña manera de capturar Pokémon de Agua en cualquier gimnasio que visites.

Basta con quedarse delante de una estatua y sacar la Caña. ¡Ash capturará Pokémon de Agua!

## 1 Pulsadores



Para resolver esta mazmorra, tienes que empujar las rocas sobre los pulsadores para mantener las puertas abiertas.

Usando esta técnica, tienes que abrir el camino a la escalera **D** del Segundo Piso. Ésta lleva a **E** y a la salida. Mira los mapas y terminarás enseguida.

## 2 Moltres



Como Articuno, esta es la única oportunidad de capturar este Ave Legendaria. Primero ve al Tercer Piso.

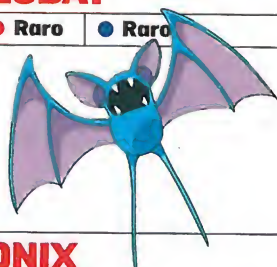
Ahora baja por **C** al segundo piso. Es un fuerte Pokémon de Fuego de N 50, así que asegúrate de llevar tu mejor criatura de Agua para bajar rápido su energía.



# ¡Hazte con todos!

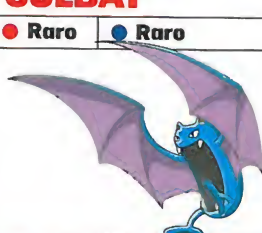
## ZUBAT

● Raro ● Raro



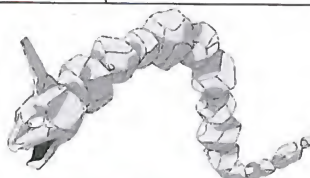
## GOLBAT

● Raro ● Raro



## ONIX

● Raro ● Raro



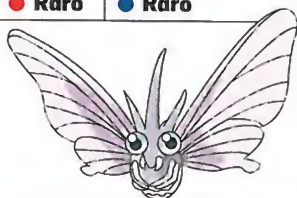
## MAROWAK

● Raro ● Raro



## VENOMOTH

● Raro ● Raro



## MACHOP

● Raro ● Raro



## MACHOKE

● Raro ● Raro



## GRAVELER

● Raro ● Raro



## GEODUDE

● Raro ● Raro



# ¡Consíguelos!

- A** CARAMELO RARO
- B** MT 43, ATAQUE AÉREO
- C** MT 05, MEGA PATADA
- D** CURA TOTAL
- E** MT 17, SUMISIÓN
- F** PROTECCIÓN ESPECIAL
- G** MÁX REVIVIR
- H** MT 47, EXPLOSIÓN

## #123 SCYTHER

Con la agilidad y velocidad de un ninja, el Scyther puede crear la ilusión de que hay más de uno de ellos luchando.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ataque Rápido	Normal
Nv 17	Malicioso	Normal
Nv 20	Foco Energía	Normal
Nv 24	Doble Equipo	Normal
Nv 29	Cuchillada	Normal
Nv 35	Danza-Espada	Normal
Nv 42	Agilidad	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Scyther

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Bicho/Volador
Ver	● —
Coger	● —

## #124 JYNX

El Pokémon Jynx bambolea seductoramente sus caderas mientras camina. Puede hacer que la gente termine bailando con él.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Destructor	Normal
—	Beso Amoroso	Normal
Nv 15	Canto	Normal
Nv 23	Doblebafón	Normal
Nv 31	Puño Hielo	Hielo
Nv 39	Meditación	Normal
Nv 47	Ventisca	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Jynx

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Hielo/Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

## #125 ELECTABUZZ

Los Electabuzz se encuentran normalmente en centrales eléctricas. Paseando por ellas, pueden provocar importantes apagones.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ataque Rápido	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 34	Impactrueno	Eléctrico
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 42	Puño-Trueno	Eléctrico
Nv 49	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 54	Trueno	Eléctrico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Electabuzz

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Eléctrico
Ver	● —
Coger	● —

## #126 MAGMAR

El cuerpo de Magmar siempre brilla con una luz anaranjada que le permite camuflarse perfectamente entre las llamas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ascuas	Fuego
Nv 36	Malicioso	Normal
Nv 39	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 43	Puño Fuego	Fuego
Nv 48	Pantalla Humo	Normal
Nv 52	Polución	Veneno
Nv 55	Lanzallamas	Fuego
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Magmar

MARCA AQUÍ <b>¡Lo tengo!</b>	
Tipo	Fuego
Ver	— ●
Coger	— ●



# Meseta Añil



¡El final está cerca! Afortunadamente, puedes ir de compras antes de encararte con el Alto Mando.

**No lo olvides**

## 1 La Tienda



Es tu última oportunidad de hacerte con objetos antes de la batalla final, así que saca el monedero. Tienes cuatro fuertes Maestros por delante, así que prepárate. Muchos de tus Pokémon se desmayarán antes de terminar la batalla. Te recomendamos comprar Revivir y Cura Total. Te harás con mucho más dinero al acabar con los Maestros.

### Lista de precios

Ultra Ball	1,200	Cura Total	600
Súper Ball	600	Revivir	1,500
Restaurar todo	3,000	Máx Repelente	700
Máx Poción	2,500	—	—



## El Alto Mando

Los mejores Maestros Pokémon del mundo te esperan para desafiarte. ¡A por ellos...!

## Lorelei

### Maestra de Pokémon Hielo

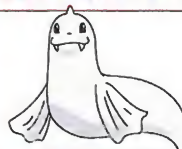
La fría Lorelei usa Pokémon de Hielo, así que estate atento a sus ataques congelantes. Algunos también tienen poderes de Agua. Estate preparado.



LORELEI quiere luchar!

### Equipo de Lorelei

**DEWGONG** Nv 54



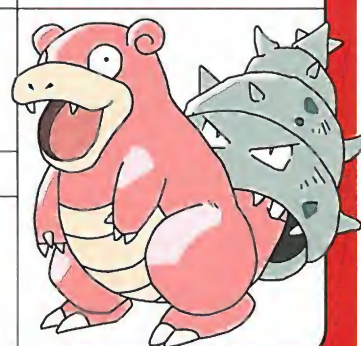
**LAPRAS** Nv 56



**CLOYSTER** Nv 53



**SLOWBRO** Nv 54



**JYNX** Nv 56



### Consejo para Lorelei

Los Pokémon de Fuego, Lucha y Roca son efectivos contra el equipo de Lorelei, mientras que Eléctricos y Planta hacen la lucha más igualada y difícil.



## Bruno

### Maestro de Pokémon de Tierra y Lucha

El robusto equipo de Bruno es mortalmente poderoso, pero podrás reírte de toda la panda con un equipo de Pokémon bien equilibrado.



### Equipo de Bruno

**ONIX** Nv 53



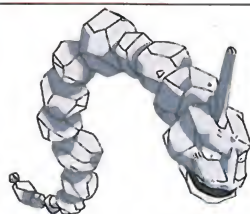
**HITMONCHAN** Nv 55



**HITMONLEE** Nv 55



**ONIX** Nv 56



**MACHAMP** Nv 58



### Consejo para Bruno

Los Pokémon Volador y Psíquico son extremadamente útiles contra los de Lucha, y los Pokémon Agua también pegan lo suyo.

### #127 PINSIR

Si no puede aplastar a la desdichada víctima con sus fuertes pinzas, Pinsir lo rodeará y embestirá para derribarlo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Agarre	Normal
Nv 25	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 30	Guillotina	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 43	Fortaleza	Normal
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 54	Danza-Espada	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Pinsir

**¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho
Ver	— ●
Coger	— ●

### #128 TAUROS

Cuando el fogoso Taurus se "encarña" de un enemigo, carga furioso contra él mientras se atiza el lomo con sus largas y finas colas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 21	Pisotón	Normal
Nv 28	Látigo	Normal
Nv 35	Malicioso	Normal
Nv 44	Furia	Normal
Nv 51	Derribo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Tauros

**¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

### #129 MAGIKARP

En un lejano pasado, el Magikarp era mucho más fuerte que sus inútiles descendientes de la actualidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Magikarp → Gyarados (Nv 20)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

### #130 GYARADOS

Raramente visto en estado salvaje. Enorme y violento, el Gyarados es capaz de destruir ciudades enteras en un ataque de furia.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 20	Mordisco	Normal
Nv 25	Furia Dragón	Dragón
Nv 32	Malicioso	Normal
Nv 41	Hidro Bomba	Agua
Nv 52	Hiper Rayo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Magikarp → Gyarados (Nv 20)

**¡Lo tengo!**

Tipo	Agua/Volador
Ver	● ●
Coger	● ●



## Agatha

### Maestro de Pokémon Fantasma y Veneno

Como recordarás por la Torre Pokémon, luchar contra Pokémon Fantasma no es cosa de risa. Pero además, ¡Agatha los tiene todos y no le da miedo usarlos!



### Equipo de Agatha

**GENGAR** Nv 60



**GENGAR** Nv 56



**HAUNTER** Nv 55



**GOLBAT** Nv 56



**ARBOK** Nv 58



### Consejo para Agatha

Con suerte, tendrás un poderoso Pokémon, como Raticate, con el movimiento Cavar, que daña a Fantasmas. Si no, céntrate en ataques de Agua, Eléctricos y de Fuego. ¡Cuidado! Puede cambiar sus Pokémon a voluntad.

## Lance

### Maestro de Pokémon Dragón

Lance es el jefe del Alto Mando, y es increíblemente poderoso. Sin embargo, todos sus Pokémon pueden eliminarse fácilmente con un equipo equilibrado.



### Equipo de Lance

**GYARADOS** Nv 58



**DRAGONAIR** Nv 56



**DRAGONITE** Nv 62



**AERODACTYL** Nv 60



**DRAGONAIR** Nv 56



### Consejo para Lance

El Tipo Dragón no aguanta los ataques de Hielo y Lucha, o el Híper Rayo. Usa a Articuno. Los Dragones son fuertes, así que lleva muchas pociones. Si tienes a Blastoise, ¡úsalo contra el Aerodactyl!



# ¡Alerta aguafiestas!

Los próximos cuadros desvelan totalmente el argumento del juego, así que lo hemos escrito en modo reverse para intentar guardar la sorpresa.

Si no te importa arruinar la sorpresa final del juego, mira estos importantes trucos con la ayuda de un espejo...

GARY

## ¡Alerta aguafiestas!

Ha vuelto a ganar y, esta vez, la victoria de su equipo depende del Pokémon que eligió al principio del juego.



### Equipo Gary (tres primeros)

ALAKAZAM Nv 25



RYHON Nv 61



PIDGEOT Nv 61



SI ELIGE A BULBASUR...

GYARADOS Nv 61

ARCANINE Nv 63

VENUSUR Nv 62



SI ELIGE A SQUIRTLE...

ARCANINE Nv 61

EXEGUTOR Nv 63

BLASTOISE Nv 62



SI ELIGE A CHARMANDER...

EXEGUTOR Nv 61

GYARADOS Nv 63

CHARIZARD Nv 62

### Consejo para Gary

Si tus Pokémon están por encima del Nivel 74, le ganarás seguro. Gary tiene una buena mezcla de Pokémon en su equipo, y no es especialmente débil en ningún aspecto.

## ¿Y ahora...?

El Alto Mando ha sucumbido ante ti, pero el juego aún no ha terminado. ¡Cura a esos Pokémon!

Hay dos interesantes lugares más para explorar, cada uno cargado de nuevos Pokémon. Pronto tu Pokédex estará completa...



### #131 LAPRAS

Un bello Pokémon que ha sido perseguido hasta casi su extinción. Puede transportar personas por el agua.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Pistola Agua	Agua
—	Gruñido	Normal
Nv 16	Canto	Normal
Nv 20	Neblina	Hielo
Nv 25	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Rayo Hielo	Hielo
Nv 46	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Lapras

¡Lo tengo!

Tipo Agua/Hielo

Ver ● ●

Coger ● ●

### #132 DITTO

Ditto puede copiar el código genético de un Pokémon para transformarse al instante en una perfecta réplica de su enemigo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Transformación	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Ditto

¡Lo tengo!

Tipo Normal

Ver ● ●

Coger ● ●

### #133 EEEVEE

El código genético de Eevee es irregular. Puede mutar si es expuesto a las radiaciones de Piedras Elementales.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Látigo	Normal
Nv 37	Mordisco	Normal
Nv 45	Derribo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN

Eevee

¡Lo tengo!

Tipo Normal

Ver ● ●

Coger ● ●

### #134 VAPOREON

Vaporeon vive cerca del agua. Su larga y elegante cola termina en una aleta que a veces es confundida con la de una sirena.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Pistola Agua	Agua
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Mordisco	Normal
Nv 42	Armadura Ácida	Veneno
Nv 44	Neblina	Hielo
Nv 48	Neblina	Hielo
Nv 54	Hidro Bomba	Agua

EVOLUCIÓN

Eevee

Vaporeon (Piedra Agua)

¡Lo tengo!

Tipo Agua

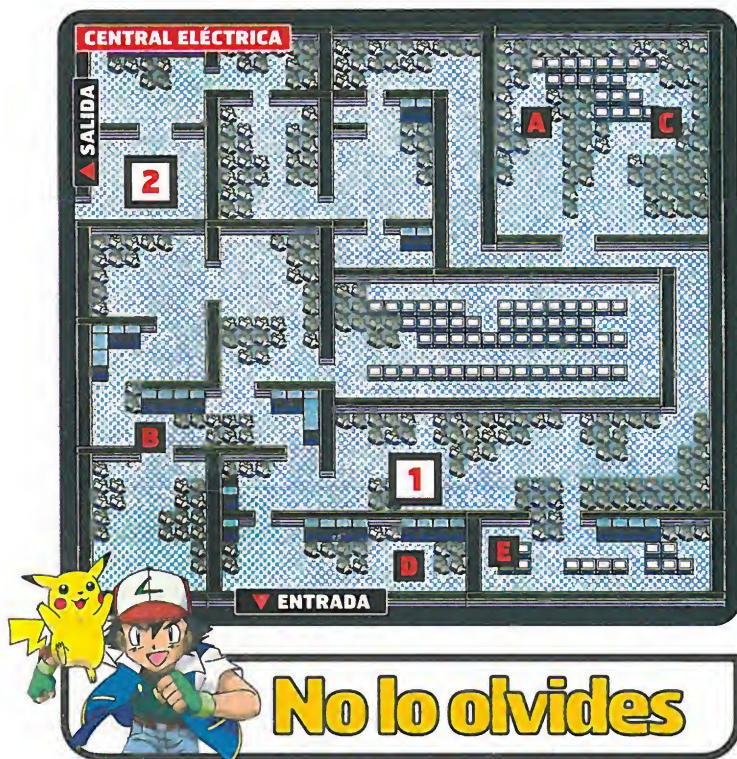
Ver ● ●

Coger ● ●



# Central Eléctrica

Una vez con la habilidad Surf, vuelve a la Ruta 9 y rema a lo largo del río para llegar a la Central Eléctrica.



## 1 ¿Amigo o...?



Parece haber montones de objetos guays desperdigados por toda la Central, ¡pero ten cuidado! Muchos son Voltorbs dormidos.

No hay manera de diferenciarlos, así que asegúrate de tener energía suficiente para pelear antes de tocarlos.

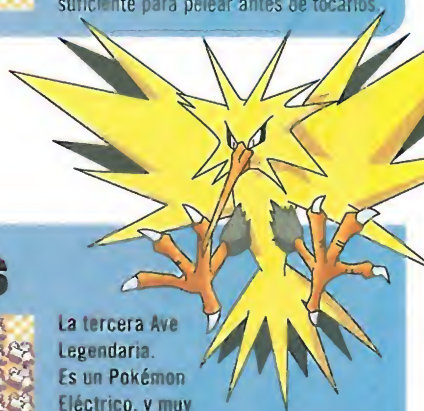


## 2 Zapdos



La tercera Ave. Legendaria. Es un Pokémon Eléctrico, y muy poderoso, además.

Necesitarás montones de Ultra Balls para tener una oportunidad de capturarlo. Un fuerte ataque de dormir aumentará tus posibilidades de victoria.



## ¡Hazte con todos!

### PIKACHU

● Raro ● Raro



### RAICHU

● No hay ● Raro



### ELECTABUZZ

● Raro ● No hay



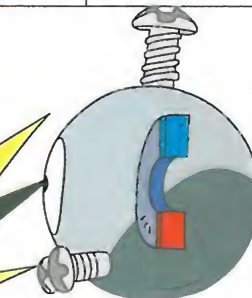
### VOLTORB

● Raro ● Raro



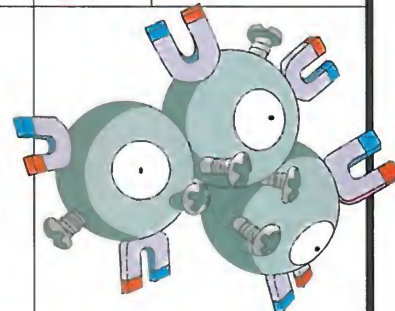
### MAGNEMITE

● Raro ● Raro



### MAGNETON

● Raro ● Raro



## ¡Consíguelos!

**A MÁS PS**

**B CARBURANTE**

**C CARAMELO RARO**

**D MT 33, REFLEJO**

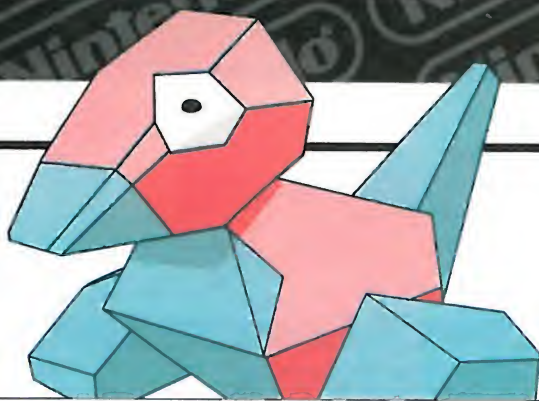
**E MT 25, TRUENO**

### Pokétruco

No gastes tus Caramelos Raros subiendo de Nivel a tus Pokémon al principio del juego. Mejor guárdalos en tu PC.

Cuando un Pokémon llega, digamos, al N 90, ¡puede llevar 21,000 Puntos de Experiencia subir un Nivel! Entonces sí es buen momento para los Caramelos.





## Hacer dinero

El dinero es importante en Pokémon, especialmente cuando has terminado el juego y quieres comprar a Porygon en el Cambio de Monedas.

Aquí tienes unas pocas maneras de hacer fortuna rápidamente en el maravilloso mundo Pokémon. Utilízalas y compra todo lo que quieras.

- **VENDER PEPITAS EN LAS TIENDAS POR 5.000.**
- **LUCHAR CONTRA TODOS LOS ENTRENADORES QUE VEAS. ¡NO ECHARSE ATRÁS NUNCA!**
- **USAR EL ATAQUE "DÍA DE PAGO". MEOWTH LO TIENE, O UTILIZA LA MT 16 DE LA RUTA 12.**
- **LUCHAR CONTRA EL ALTO MANDO UNA Y OTRA VEZ PARA CONSEGUIR MUCHO DINERO.**

## La guía de Oak

Más preguntas contestadas por el Profesor sabio en Pokémon...

**Puede que piense que es una pregunta tonta, pero, ¿qué significa "Pokémon"?**

■ Cuando Pokémon fue creado en Japón, se llamó Pocket Monsters (Monstruos de Bolsillo). Alguien tenía registrado este nombre en Norteamérica, así que Nintendo tuvo que cambiar el título del juego. Muchos jugadores japoneses ya habían acertado el nombre del juego a "Pockemon". El cambio de nombre estaba casi "cantado".

**He oído rumores sobre un PC invisible en Ciudad Azulona. ¿Existe de verdad?**

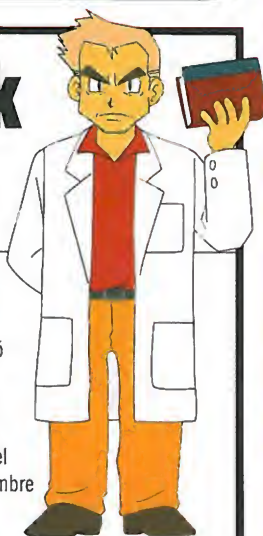
■ ¡Sí que existe! Ve al hotel de la parte de abajo, a la derecha de la ciudad. Camina hacia el muro de más a la derecha y haz que Ash mire hacia arriba, de manera que quede en el cuadro de enmedio. Pulsa **A** y jencenderá un PC fantasma que nadie más puede ver!

**He estado intentando capturar un Ditto desde que se dejó de proyectar el Nodo, pero siempre se me escapan. ¿Alguna ayuda?**

■ Hay una buena manera de capturar un Ditto. Pon un Magikarp de bajo nivel en la cabeza de tu equipo y deja que Ditto se transforme en él. Ahora está literalmente indefenso y ¡es más fácil de capturar que un pistacho!

**Tengo el Buscaobjetos que me dio su ayudante, Profesor Oak, ¡pero no encuentro nada! ¿Dónde debería buscar?**

■ En el S.S. Anne, examina los cubos de la cocina y tendrás una Súper Ball. Úsalo cerca de la salida de Calle Victoria y te harás con un Restaurar Todo. Además, utilízalo en la Ruta 17, por el lado derecho del Camino de Bicis, para tener un Más PP. Y, lo mejor, utiliza siempre el Buscaobjetos en túneles subterráneos. El camino de la Ruta 7 esconde una Pepita, mientras que el de la Ruta 5 tiene un Restaurar Todo y un ESPECIAL X.



## #135 JOLTEON

El Jolteon acumula iones negativos residentes en la atmósfera para soltar descargas de hasta 10.000 voltios.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Impactrueno	Eléctrico
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 42	Doble Patada	Lucha
Nv 44	Agilidad	Psíquico
Nv 48	Pin Misil	Bicho
Nv 54	Trueno	Eléctrico

¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Eevee → Jolteon (Piedra Trueno)

## #136 FLAREON

Cuando acumula energía térmica en su cuerpo, la temperatura de Flareon puede elevarse hasta los 1.600 grados. ¡Calentito!



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Ascuas	Fuego
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Mordisco	Normal
Nv 42	Malicioso	Normal
Nv 44	Giro Fuego	Fuego
Nv 48	Furia	Normal
Nv 54	Lanzallamas	Fuego

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Eevee → Flareon (Piedra Fuego)

## #137 PORYGON

Un Pokémon que está hecho enteramente de código de programa de ordenador. Puede moverse libremente por el ciberespacio.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Afilar	Normal
—	Conversión	Normal
Nv 23	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 28	Fortaleza	Normal
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 42	Tri-Ataque	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Porygon

## #138 OMANYTE

Aunque extinguido hace tiempo, en casos especiales Omanyte puede ser devuelto a la vida genéticamente a partir de fósiles.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Pistola Agua	Agua
—	Refugio	Agua
Nv 34	Cornada	Normal
Nv 39	Malicioso	Normal
Nv 46	Clavo Cañón	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

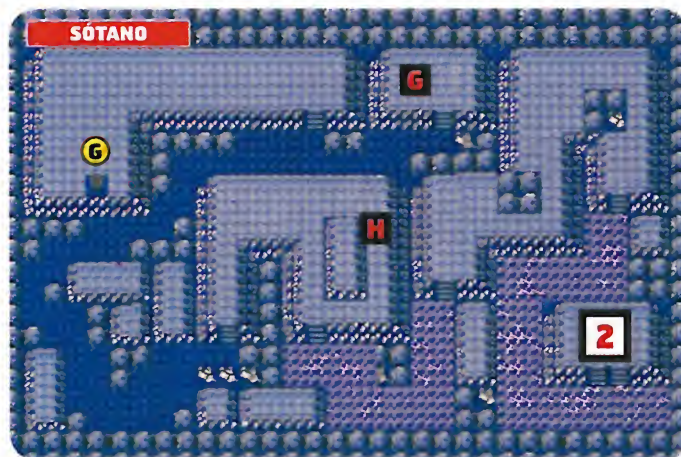
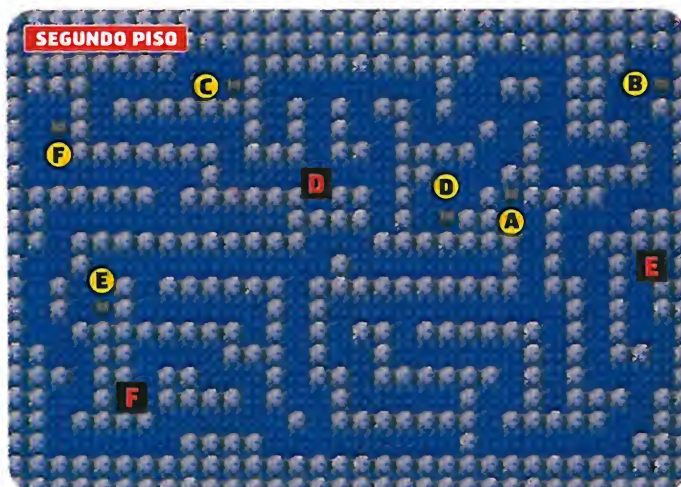
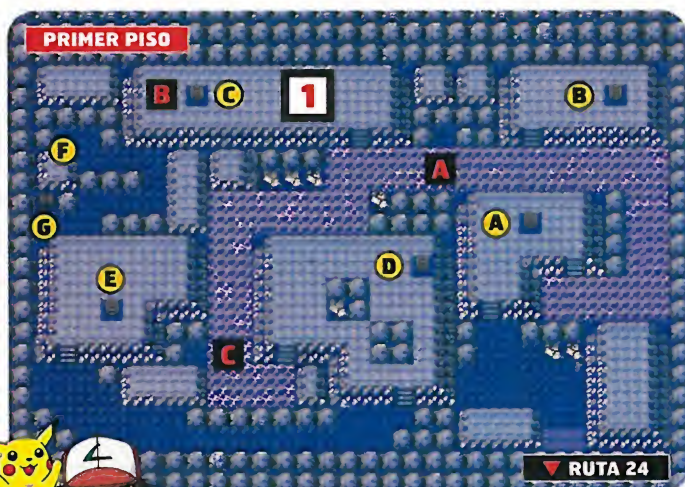
Tipo	Roca/Agua
Ver	● ●
Coger	● ●

EVOLUCIÓN  
Omanyte → Omastar (Piedra Agua)



# Mazmorra Rara

Vuelve a la Ruta 24, al norte de Ciudad Celeste. Surfea en el agua y rema al sur hasta ver una cueva.



**No lo olvides**

## Usando los mapas



La Mazmorra Rara se divide en tres niveles, con algunos de los Pokémon más poderosos que hayas visto nunca.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes la escalera **A** del Primer Piso, llegarás a **A** en el Segundo Piso. De verdad, es muy simple.

## 1 Criaturas raras



La Mazmorra Rara es un lugar peligroso, pero un paraíso para los que quieran completar su Pokédex.

Asegúrate de tener un sólido equipo Pokémon y montones de Poké Balls para lanzar. ¡Feliz captura!

### Pokétruco

Cuando por fin hayas capturado los 150 Pokémon, vuelve a la Mansión Azulona de Ciudad Azulona y verás qué sorpresa.

Habla al chico de Game Freak del segundo piso —el que no está sentado frente a un ordenador— y te dará... ¡bueno, es una sorpresa!



## 2 Mewtwo

Usando el mapa, sigue las escaleras de **A** a **G** y, en el piso más bajo, encuentra a Mewtwo en el rincón de abajo a la derecha.

Si aún tienes la Master Ball, lánzala y recoge tu premio. Si no, acabas de entrar en una larga batalla.

## ¡Hazte con todos!

### WIGGLYTUFF

● Raro ● Raro



### ARBOK

● Raro ● No hay



### SANDSLASH

● No hay ● Raro



### VENOMOTH

● Raro ● Raro





## ¡Hazte con todos!

### KADABRA

● Raro ● Raro



### PARASECT

● Raro ● Raro



### RAICHU

● Raro ● Raro



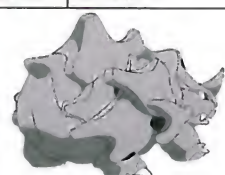
### DITTO

● Raro ● Raro



### RHYHORN

● Raro ● Raro



### GOLBAT

● None ● Raro



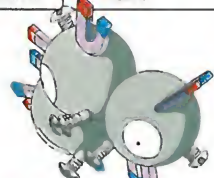
### HYPNO

● Raro ● Raro



### MAGNETON

● Raro ● Raro



### DODRIO

● Raro ● Raro



### MAROWAK

● Raro ● Raro



### ELECTRODE

● Raro ● Raro



### CHANSEY

● Raro ● Raro



## ¡Consíguelos!

**A ÉTER MÁX**

**B PEPITA**

**C RESTAURAR TODO**

**D RESTAURAR TODO**

**E MÁS PP**

**F ULTRA BALL**

**G MÁX REVIVIR**

**H ULTRA BALL**

### #139 OMASTAR

Omastar es un Pokémon prehistórico que se extinguió cuando su pesada concha le hizo imposible cazar presas con rapidez.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Pistola Agua	Agua
—	Refugio	Agua
—	Cornada	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 44	Clavo Cañón	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Omanyte

EVOLUCIÓN

▶ Omastar (Nv 40)

¡Lo tengo!

Tipo Roca/Agua

Ver ● ●

Coger ● ●

### #140 KABUTO

Un Pokémon que fue resucitado desde un fósil, encontrado en lo que una vez fue el fondo del océano, hace eones.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Fortaleza	Normal
Nv 34	Absorber	Planta
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 44	Malicioso	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Kabuto

EVOLUCIÓN

▶ Kabutops (Nv 40)

¡Lo tengo!

Nivel Roca/Agua

Ver ● ●

Coger ● ●

### #141 KABUTOPS

Las lisas formas de Kabutop son perfectas para nadar. Acuchilla a sus presas con las garras y vacía sus cuerpos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Fortaleza	Normal
—	Absorber	Planta
—	Cuchillada	Normal
Nv 46	Malicioso	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Kabuto

EVOLUCIÓN

▶ Kabutops (Nv 40)

¡Lo tengo!

Tipo Roca/Agua

Ver ● ●

Coger ● ●

### #142 AERODACTYL

Aerodactyl es un feroz Pokémon prehistórico que se lanza a la garganta del adversario con sus aserradas fauces.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Ataque Ala	Volador
—	Agilidad	Psíquico
Nv 33	Supersónico	Normal
Nv 38	Mordisco	Normal
Nv 45	Derribo	Normal
Nv 54	Hiper Rayo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Aerodactyl

EVOLUCIÓN

¡Lo tengo!

Tipo Roca/Volador

Ver ● ●

Coger ● ●



# Habilidades Pokémon

Uno de los objetivos más importantes del Entrenador de Pokémon es estar seguro de que tus luchadores están equipados con las habilidades y poderes que mejor les van. Cuando elijas movimientos, intenta que sean ofensivos en vez de defensivos, y mira esta lista.

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN	TIPO	MO/MT	PP
	<b>A</b>				
	Absorber	Absorbe la energía del enemigo, igual a un ataque medio	Planta	—	20
	Ácido	Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar la defensa del oponente	Veneno	—	30
	Armadura Ácida	Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de la que estaba	Veneno	—	40
	Agilidad	Potencia la velocidad de tu Pokémon al doble de lo que estaba	Psíquico	—	30
	Amnesia	Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon al doble de lo que estaban	Psíquico	—	20
	Autodestrucción	Tu Pokémon se desmaya, pero inflige un gran daño en el enemigo	Normal	MT 36	5
	Atadura	Ataca hasta 5 veces, el enemigo no puede responder	Normal	—	20
	Anulación	Imposibilita el uso de habilidades especiales al enemigo	Normal	—	20
	Ascuas	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo	Fuego	—	25
	Ataque Furia	Ataca de 2 a 5 veces en un turno	Normal	—	20
	Ataque Rápido	Ataca primero sin problemas	Normal	—	30
	Ataque Arena	Baja la precisión del enemigo	Normal	—	15
	Arañazo	Ataque normal, usado en los primeros compases del juego	Normal	—	30
	Afilar	Potencia la fuerza de ataque de tu Pokémon en largas batallas	Normal	—	30
	Avalancha	Ataque normal, mejor en pegadores como Golem	Roca	MT 48	10
	Ataque aéreo	Un turno sin atacar y gran golpe en el siguiente	Volador	MT 43	5
	Amortiguador	Te da 1/2 de tu barra de energía en batalla	Normal	MT 41	10
	Agarre	Ataque normal, puede repartir daño durante varios turnos	Normal	—	30
	Ataque Ala	Ataque normal, sólo efectiva en Pokémon Voladores bien fuertes	Volador	—	35
<b>B</b>	Barrera	Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de lo que estaba	Psíquico	—	30
	Bomba Huevo	Ataque normal, a veces usada por Exeggcutte y Exeggutor	Normal	MT 37	10
	Besa Amarasa	Puede dormir al enemigo	Normal	—	10
	Bomba Sónica	Inflige 20 puntos de daño al oponente. Seguro.	Normal	—	20
	Burbuja	10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon	Agua	—	30
	<b>C</b>				
	Confusión	Ataque normal, 10% de probabilidad de confundir al enemigo	Normal	—	25
	Conversión	Tu Pokémon se hace del Tipo del oponente	Normal	—	30
	Contador	El próximo turno haces el doble del daño recibido. Sólo ataques físicos	Lucha	MT 18	20
	Corte	Ataque normal, usado fuera de batalla para cortar arbustos y llegar a nuevas áreas	Normal	MO 01	30
	Come Sueños	Si tu enemigo duerme, le robarás energía	Psíquico	MT 42	15
	Cornada	Ataque normal, usado por las seis versiones de Nidoran	Normal	—	25
	Chupavidas	Absorbe la energía del enemigo y te la da a ti	Bicho	—	15
	Chirrido	Baja la defensa enemiga	Normal	—	40
	Canto	Duerme al enemigo	Normal	—	15
	Cabezazo	En el primer turno te agachas, golpeando en el segundo	Normal	MT 40	15
	Cuchillada	Si funciona, puedes propinar un ataque crítico	Normal	—	20
	Clavo Cañón	Ataca de 2 a 5 veces en un turno	Normal	—	15
	Combate	Si no tienes PP, úsalo. Absorberás 1/4 del daño producida	Normal	—	—
	Cascada	Ataque normal, temible en manos de un Blastoise de alto Nivel	Agua	—	15
	<b>D</b>				
	Doble Fila	Tu Pokémon sufre 1/4 del daño infligido al enemigo	Normal	MT 10	15
	Doble Patada	Ataca 2 veces en un turno	Lucha	—	30
	Doble Bofetón	Golpeas al enemigo de 2 a 5 veces en un turno	Normal	—	10
	Doble Equipo	Aumenta la posibilidad de que tu Pokémon esquive un ataque	Normal	MT 32	15
	Destella	Baja la precisión del enemigo, ilumina mazmorras oscuras fuera de batalla	Normal	MO 05	20
	Deslumbrar	No siempre funciona, pero puede paralizar al enemigo	Normal	—	30
	Desarrollo	Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon en el próximo turno	Normal	—	40
	Drenadoras	Absorbes energía del enemigo durante el resto de la batalla	Planta	—	10
	Día de Pago	Al terminar la batalla, recoge las monedas del suelo	Normal	MT 16	20
	Danza Pétala	Quedas confuso tras el segundo o tercer ataque poderosa	Planta	—	20
	Destructor	Ataque normal. Mejor en Pokémon de alto Nivel	Normal	—	35
	Descanso	Recuperas toda la energía, pero pierdes dos turnos	Psíquico	MT 44	10
	Disparo Demora	Si funciona, reduce la velocidad del enemigo	Bicho	—	40
	Danza Espada	Aumenta la fuerza del ataque de tu Pokémon	Normal	MT 03	30
	Derribo	Tu Pokémon se lleva 1/4 del daño al oponente	Normal	MT 09	20
	Doble Ataque	Ataca dos veces en un turno, puede paralizar al enemigo	Bicho	—	20
<b>E</b>	Excavar	Tu Pokémon cava un hoyo, salta dentro y ataca el próximo turno	Tierra	MT 28	10
	Explosión	Si funciona, destruirá al enemigo de un sólo golpe	Normal	MT 47	5
	Espara	Puede dormir al enemigo	Planta	—	15
<b>F</b>	Furia Dragón	Infliges 40 puntos (mínima) de daño al enemigo	Dragón	MT 23	10
	Fisura	Si funciona, el enemigo se desmayará. No funciona con Tipo Volador	Tierra	MT 27	5
	Foco Energía	Lleva tiempo que funcione. Si lo hace, el enemigo se desmaya	Normal	—	30
	Furia	Baja tu energía, pero tu ataque aumenta. El efecto acaba a la vez que la batalla	Normal	MT 20	20
	Fuerza	Ataque normal, usada para mover rocas fuera de batalla	Normal	HM 04	15
<b>G</b>	Fortaleza	Potencia la defensa de tu Pokémon en largas batallas	Normal	—	30
	Golpe Cuerpo	30% de probabilidad de paralizar al enemigo, haciendo que no ataque	Normal	MT 8	15
	Giro Fuego	Permite atacar de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca	Fuego	—	15



## #143 SNORLAX

Muy perezoso, el vago Snorlax sólo come y duerme. A medida que aumenta su volumen, se va volviendo más perezoso.



**¡Lo tengo!**

**Tipo** Normal

**Ver** ● ●

**Coger** ● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Golpe Cabeza	Normal
—	Amnesia	Psíquico
—	Descanso	Psíquico
Nv 35	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Fortaleza	Normal
Nv 48	Doble Filo	Normal
Nv 56	Hiper Rayo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Snorlax

## #144 ARTICUNO

Un Ave Legendaria Pokémon del que se dice que se aparece a personas perdidas en montañas heladas.



**¡Lo tengo!**

**Tipo** Hielo/Volador

**Ver** ● ●

**Coger** ● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Rayo Hielo	Hielo
—	Ventisca	Hielo
Nv 51	Agilidad	Psíquico
Nv 55	Nebolina	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Articuno

## #145 ZAPDOS

Un Ave Legendaria Pokémon que se cuenta que aparece de entre las nubes mientras caen enormes relámpagos.



**¡Lo tengo!**

**Tipo** Eléctrico/Volador

**Ver** ● ●

**Coger** ● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Impactrueno	Eléctrico
—	Pico Taladro	Volador
Nv 51	Trueno	Eléctrico
Nv 55	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Pantalla Luz	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Zapdos

## #146 MOLTRES

Moltres es conocido como el Ave Legendaria de fuego. Cada batida de sus alas forma un deslumbrante destello de brillantes llamas.



**¡Lo tengo!**

**Tipo** Fuego/Volador

**Ver** ● ●

**Coger** ● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo	Volador
—	Giro Fuego	Fuego
Nv 51	Malicioso	Normal
Nv 55	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Ataque Aéreo	Volador
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN  
Moltres




# Pokémon A-Z

¿Buscando una tarjeta de Pokémon en nuestra Guía Maestra? Perfecto, mira aquí debajo...

POKÉMON	ID #	PAG	POKÉMON	ID #	PAG
Abra	063	63	Farfetch'd	083	73
Aerodactyl	142	101	Fearow	022	33
Alakazam	065	63	Flareon	136	99
Arbok	024	35			
Arcanine	059	61	Gastly	092	77
Articuno	144	103	Gengar	094	77
Beedrill	015	29	Geodude	074	67
Bellsprout	069	65	Gloom	044	49
Blastoise	009	23	Golbat	042	45
Bulbasaur	001	19	Goldeen	118	89
Butterfree	012	27	Golduck	055	57
			Golem	076	69
Caterpie	010	23	Graveler	075	69
Chansey	113	87	Grimer	088	75
Charizard	006	21	Growlithe	058	57
Charmander	004	21	Gyarados	130	95
Charmeleon	005	21			
Clefable	036	43	Haunter	093	77
Clefairy	035	43	Hitmonchan	107	85
Cloyster	091	77	Hitmonlee	106	83
Cubone	104	83	Horsea	116	89
			Hypno	097	79
Dewgong	087	75			
Diglett	050	51	Ivysaur	002	19
Ditto	132	97			
Dodrio	085	73	Jigglypuff	039	45
Doduo	084	73	Jolteon	135	99
Dragonair	148	105			
Dragonite	149	105	Jynx	124	93
Dratini	147	105	Kabuto	140	101
Drowzee	096	79	Kabutops	141	101
Dugtrio	051	55	Kadabra	064	63
			Kakuna	014	27
Eevee	133	97	Kangaskhan	115	89
Ekans	023	35	Kingler	099	81
Electabuzz	125	93	Koffing	109	85
Electrode	101	81	Krabby	098	79
Exeggcute	102	81			
Exeggutor	103	82	Lapras	131	97
			Lickitung	108	85



# Habilidades Pokémon

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN	TIPO	HM/TM	PP
	Golpes Furia	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca	Normal	—	15
	Gruñido	Cuando funciona, reduce el porcentaje de ataque enemigo	Normal	—	40
	Guillotina	No siempre funciona, pero si la hace, el enemigo se desmaya	Normal	—	5
	Galpe Cabeza	30% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque	Normal	—	15
	Golpe Karate	Si funciona, inflige un ataque crítico al enemigo	Normal	—	25
	Gas Venenosa	Si funciona, envenena al enemigo	Veneno	—	40
	Golpe	En el segundo o tercer turno, estarás confusa	Normal	—	20
<b>H</b>	Hidro Bomba	Ataque normal, pero poderoso en buenas manos	Agua	—	5
	Híper Rayo	Violento. Inflige un mantón de daño, pero pierdes un turno	Normal	MT 15	5
	Híper Calmillo	10% de probabilidad de asustar al enemigo. Poderoso en Pokémon fuertes	Normal	—	15
	Hipnosis	Puede dormir al enemigo, haciendo fácil su captura	Psíquico	—	20
	Hoja Afilada	Si funciona, puedes propinar un ataque crítico	Planta	—	25
	Hueso Palo	10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque	Tierra	—	20
	Huesomerang	Atacas dos veces en un turno	Tierra	—	10
<b>I</b>	Impacta Trueno	Más de lo mismo. Normal, pero un 10% de probabilidad de paralizar al enemigo	Eléctrico	—	30
<b>K</b>	Kinético	Si funciona, baja la precisión del enemigo	Psíquico	—	15
<b>L</b>	Llamorada	Ataque normal, 20% de probabilidad de quemar al enemigo	Fuego	MT 38	5
	Lanzallamas	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo	Fuego	—	15
	Lengüetazo	30% de probabilidad de paralizar al enemigo	Fantasma	—	30
	Lanza Racas	Ataque normal, muy efectiva si lo usa Geodude o Graveler	Roca	—	15
	Látigo	Baja la defensa del enemigo	Normal	—	30
	Látigo Cepa	Si Bulbasaur lo usa en los Pokémon de Brock, caerán derrotados	Planta	—	10
	Mordisca	10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque	Normal	—	25
	Martillazo	No siempre funciona, pero puede darte un ataque crítico. ¡Pruébalo!	Agua	—	10
	Maliciosa	Baja el porcentaje de defensa del enemigo	Normal	—	30
	Meditación	Potencia el ataque de tu Pokémon	Psíquico	—	40
	Mega Agotar	Absorbes energía del enemigo, igual a 1/2 del daño de ataque	Planta	MT 21	10
	Mega Patada	ataque normal, poderoso en buenas manos	Normal	MT 05	5
	Mega Puño	Ataque normal devastador si se utiliza correctamente	Normal	MT 01	20
	Metrónomo	Atacas con una habilidad elegida al azar	Normal	MT 35	10
	Mimético	Puedes usar las habilidades del enemigo	Normal	MT 31	10
	Movimiento Espejo	Utilizas los mismos ataques que elija el enemigo	Volador	—	20
	Movimiento Sísmico	Infliges el mismo daño que la cifra del Nivel de tu Pokémon	Lucha	MT 19	20
<b>N</b>	Niebla	Tu adversario no sabe si eres amigo o enemigo. ¡Dale fuerte!	Hielo	—	30
	Nebolina	Defensa contra ataques destinadas a reducir tus porcentajes	Hielo	—	30
<b>O</b>	Onda Trueno	Si funciona, paraliza al enemigo	Eléctrico	MT 45	20
	Puño Marea	Ataque normal que puede eliminar un Pokémon de un sólo golpe	Normal	—	10
	Pico Taladra	Ataque normal recomendado para Pokémon débiles	Volador	—	20
	Puño Cometa	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca	Normal	—	15
	Puño Fuego	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo	Fuego	—	15
	Patada Salta Alta	Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo irá a parar a ti	Lucha	—	20
	Patada Salto	Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo va a parar a ti	Lucha	—	25
	Pantalla Luz	El daño recibido por habilidades especiales se reduce a la mitad	Psíquico	—	30
	Patada Baja	30% de probabilidad de asustar al enemigo	Lucha	—	20
	Picatata	Ataque normal, mejor en los Pokémon Voladores	Volador	—	35
	Pin Misil	Atacas de 2 a 3 veces en un turno	Bicho	—	20
	Picatata Venenosa	20% de probabilidad de envenenar al enemigo	Veneno	—	35
	Polvo Venenoso	Si funciona, envenena al enemigo	Veneno	—	35
	Psico Rayo	10% de probabilidad de confundir al enemigo	Psíquico	—	20
	Psíquico	Ataque normal, 10% de probabilidad de reducir el porcentaje de ataques especiales	Psíquico	MT 29	10
	Psico Onda	El daño al enemigo es 1.5 veces el nivel de experiencia de tu Pokémon	Psíquico	MT 46	15
	Patada Giro	30% de probabilidad de asustar al enemigo	Lucha	—	15
	Portazo	Ataque normal	Normal	—	20
	Puño Hielo	Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo	Hielo	—	15
	Palución	Si funciona, envenena al enemigo durante toda la batalla	Veneno	—	20
	Pantalla Huma	Si funciona, baja la precisión del enemigo	Normal	—	20
	Placaje	Ataque normal que usarás al principio del juego	Normal	—	35
	Pisotón	30% de probabilidad de asustar al enemigo	Normal	—	20
	Paralizador	Si funciona, puede paralizar al enemigo	Planta	—	30
	Pistola Agua	Ataque normal, temible en manos de un Wartortle de alta Nivel	Agua	MT 12	25
	Puño Trueno	10% de probabilidad de paralizar al enemigo	Eléctrico	—	15
	Presa	Atacas de 2 a 5 veces en un turno	Normal	—	20
	Perforador	Si funciona, el enemigo se desmaya automáticamente	Normal	MT 07	5
<b>R</b>	Rayo Burbuja	10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon	Agua	MT 11	20
	Rayo Confuso	Confundes al enemigo. No lucha, pero puede dañarse a sí mismo	Fantasma	—	10
	Restricción	Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad enemigo	Normal	—	35
	Rizo Defensa	Potencia el poder defensivo de tu Pokémon en la batalla	Normal	—	40



## #147 DRATINI

Considerado un Pokémon mítico hasta que recientemente se encontró una pequeña colonia de ejemplares vivos bajo el agua.



¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Ver	● ●
Coger	● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repelición	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 10	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 20	Agilidad	Psíquico
Nv 30	Portazo	Normal
Nv 40	Furia Dragón	Dragón
Nv 50	Hiper Rayo	Normal

EVOLUCIÓN  
Dratini → Dragonair (Nv 30) → Dragonite (Nv 55)

## #148 DRAGONAIR

Un Pokémon místico que emana una dulce aura. Es capaz de alterar las condiciones climáticas.



¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Ver	● ●
Coger	● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repelición	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Onda Trueno	Eléctrico
—	Agilidad	Psíquico
Nv 35	Portazo	Normal
Nv 45	Furia Dragón	Dragón
Nv 55	Hiper Rayo	Normal

EVOLUCIÓN  
Dratini → Dragonair (Nv 30) → Dragonite (Nv 55)

## #149 DRAGONITE

El bonito Dragonite es un Pokémon marino visto pocas veces. Se dice que su superinteligencia supera a la de los humanos.



¡Lo tengo!

Tipo	Dragón/Volador
Ver	● ●
Coger	● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Repelición	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Onda Trueno	Eléctrico
—	Agilidad	Psíquico
—	Portazo	Normal
—	Furia Dragón	Dragón
Nv 60	Hiper Rayo	Normal

EVOLUCIÓN  
Dratini → Dragonair (Nv 30) → Dragonite (Nv 55)

## #150 MEWTWO

El temible Mewtwo fue creado por un científico tras años de horribles divisiones genéticas y montajes de ADN.



¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ●
Coger	● ●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Confusión	Psíquico
—	Anulación	Normal
—	Rapidez	Normal
Nv 63	Barrera	Psíquico
Nv 66	Psíquico	Normal
Nv 70	Recuperación	Normal
Nv 75	Neblina	Hielo
Nv 81	Amnesia	Psíquico

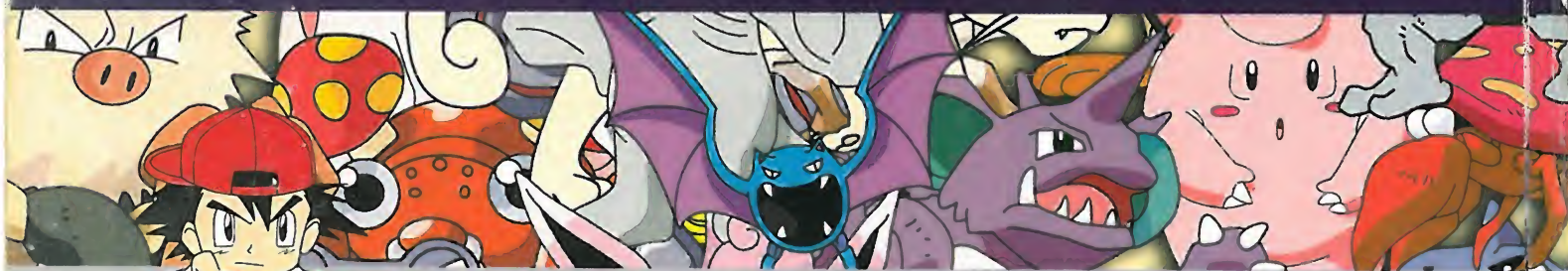
EVOLUCIÓN  
Mewtwo

POKÉMON	ID #	PAG	POKÉMON	ID #	PAG
Machop	068	65	Psyduck	054	55
Machoke	067	65	Raichu	026	35
Machop	066	63	Rapidash	078	69
Magikarp	129	95	Raticate	020	33
Magmar	126	93	Rattata	019	33
Magnemite	081	71	Rhydon	112	87
Magneton	082	71	Rhyhorn	111	87
Mankey	056	57			
Marowak	105	83	Sandshrew	027	37
Meowth	052	55	Sandslash	028	37
Metapod	011	27	Scyther	123	93
Mewtwo	150	105	Seadra	117	89
Moltres	146	103	Seaking	119	91
Mr. Mime	122	91	Seel	086	73
Muk	089	75	Shellder	090	75
			Slowbro	080	71
Nidoking	034	40	Slowpoke	079	71
Nidoqueen	031	41	Snorlax	143	103
Nidoran			Spearow	021	33
(Female)	029	37	Squirtle	007	23
Nidoran			Starmie	121	91
(Male)	032	41	Staryu	120	91
Nidorina	030	37			
Nidorino	033	41	Tangela	114	87
Ninetales	038	43	Tauros	128	5
			Tentacool	072	67
Oddish	043	49	Tentacruel	073	67
Omanyte	138	99			
Onix	095	79	Vaporeon	134	97
			Venomoth	049	51
			Venonat	048	51
Paras	046	49	Venusaur	003	21
Parasect	047	51	Victreebel	071	67
Persian	053	55	Vileplume	045	49
Pidegot	018	27	Voltorb	100	81
Pidgeotto	017	29	Vulpix	037	43
Pidgey	016	29			
Pikachu	025	35	Wartortle	008	23
Pinsir	127	95	Weedle	013	27
Poliwhag	060	61	Weepinbell	070	65
Poliwhirl	061	61	Weezing	110	85
Poliwrath	062	61	Wigglytuff	040	45
Ponyta	077	69			
Porygon	137	99	Zapdos	145	103
Primeape	057	57	Zubat	041	45



# Habilidades Pokémon

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN	TIPO	MO/MT	PP
	Rayo Hielo	Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo	Hielo	MT 13	10
	Reducción	Hace pequeño a tu Pokémon, permitiéndole esquivar ataques fácilmente	Normal	-	20
	Recuperación	Recuperas la mitad de tu barra de energía	Normal	-	20
	Reflejo	Si recibes un ataque psíquico, reduces el daño en 1/2	Psíquico	MT 33	20
	Rugido	Finaliza la batalla con Pokémon salvajes. No funciona en Entrenadores	Normal	-	20
	Residuos	40% de probabilidad de envenenar al enemigo	Veneno	-	20
	Rayo Solar	Acumula energía solar en el primer turno, la libera en el segundo	Planta	MT 22	20
	Rayo	Ataque normal, puede paralizar al enemigo	Eléctrico	MT 24	15
	Remolino	Detiene la batalla instantáneamente, pero no funciona con Entrenadores	Normal	MT 04	20
	Refugio	Los Pokémon con concha incrementan la defensa	Agua	-	40
	Repetición	Atacas de 2 a 5 veces en un turno	Normal	-	20
	Rapidez	¡SIEMPRE funciona! Enséñaselo a un Raichu bien fuerte	Normal	MT 39	20
	Rayo Aurora	Puede congelar enemigos, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de ataque enemigo	Hielo	-	20
	Somnifero	Duerme al enemigo, bueno para batallas duras o captura	Planta	-	15
	Salpicadura	Lo usa Magikarp. Salpica alrededor, pero no hace daño!	Normal	-	40
	Sumisión	Pegas fuerte, pero recibes 1/4 del daño al enemigo	Lucha	MT 17	25
	Sustituto	El Pokémon se clona, coge 1/4 de tu energía y ataca al enemigo por ti	Normal	MT 50	10
	Súper Diente	Puede reducir la energía del enemigo a la mitad. ¡Úsalo con Raticate!	Normal	-	10
	Supersónico	Si funciona, confundirá al enemigo	Normal	-	20
	Surf	Ataque normal, usado para cruzar zonas acuáticas fuera de batalla	Agua	MO 03	15
	Tenaza	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca	Agua	-	10
	Terremoto	Ataque normal sin efecto en Pokémon Tipo Volador	Tierra	MT 26	10
	Tornado	Ataque normal, usado por los Pidgeys al principio del juego	Volador	-	35
	Taladro	Si funciona, eliminará al enemigo automáticamente	Normal	MT 07	5
	Tinieblas	El número del Nivel del Pokémon enemigo es la cantidad de daño que recibirá	Fantasma	-	15
	Teletransporte	Te teletransporta fuera de la batalla. No funciona con Entrenadores	Psíquico	MT 30	20
	Trueno	Ataque Eléctrico normal, 10% de probabilidad de paralizar al enemigo	Eléctrico	MT 25	10
	Tóxico	En cada turno aumenta el daño provocado por envenenamiento	Veneno	MT 06	10
	Transformar	Te transformas en la criatura enemiga. ¡Raro!	Normal	-	10
	Tri Ataque	Ataque normal, sólo efectivo con altos Niveles	Normal	MT 49	10
	Venganza	Pierdes de 2 a 3 turnos, luego devuelves el doble del daño recibido	Normal	MT 34	10
	Ventisca	30% de probabilidad de congelar al enemigo, haciendo que no ataque	Hielo	MT 14	5
	Vuelo	Tu Pokémon vuela y ataca el próximo turno. Vuelo entre ciudades fuera de batalla	Volador	MO 02	15
	Viento Cortante	Almacena el poder al primer turno, después propina un fuerte golpe	Normal	MT 02	10



## Guía Maestra Pokémon

Director: Juan Carlos García Díaz  
Directora de Arte: Susana Langua  
Redacción: Javier Domínguez  
Diseño y Autoedición  
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso  
Fernando Bravo, David Lillo  
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha  
Colaboradoras: Ismael Rodríguez, Héctor Domínguez



## Editor: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Robert Sandmann  
Editores del Área Informática: Mamen Perera  
Directores de División: Domingo Gómez, Amelio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein  
Subdirector General Economía Financiera: Rafael De la Cruz  
Director de Distribución: Luis Gómez-Cervantes  
Coordinación de Producción: Lolo Blanco  
Departamento de Sistemas: Javier del Val  
Fotografía: Pablo Albaladejo  
Departamento de Circulación: Paulino Blanco  
Departamento de Suscripciones: Cándida del Río  
María del Mar Calçada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD  
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín  
E-mail: monima@hobbypress.es  
Coordinación de Publicidad: Diana Chirri  
E-mail: dchirri@hobbypress.es  
C/ Pedro Teixeira, 8. 1ª planta.  
28020 Madrid.  
Tel: 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32  
Nerja: María Luisa Morán  
C/ Amesto, 5-4º. 46990 Algora,  
Valencia  
Tel: 94 460 68 71. Fax: 94 460 66 36  
Cataluña/Baleares:  
Juan Carlos Benza  
E-mail: jcbenza@hobbypress.es  
C/ Numancia, 185-4º. 08034  
Barcelona  
Tel: 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66

Levante:  
Federica Auret. C/ Tamarit, 2-2ºA  
46002 Valencia. Tel: 96 352 60 90.  
Fax: 96 302 58 05  
Andalucía:  
Rafael Morán Morilla  
C/ Marilla, 6. 41000 San Lúcar la  
Mayor, Sevilla  
Tel: 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18  
Redacción:  
C/ Pedro Teixeira, 8. 2ª planta.  
28020 Madrid  
Tel: 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48  
Pedidos y Suscripciones:  
Tel: 902 12 03 41 - 902 12 03 42  
Fax: 902 12 04 47  
Distribución: Duponta  
C/ General Perón, 27-7ª planta  
28020 Madrid Tel: 91 417 95 20

Transporte: BOYACA.  
Tel: 91 747 68 00  
Impresión: PENTACROM  
Depósito Legal: M-36685-1992  
© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.  
"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "NES", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecen en esta revista con marcas registradas o copyrights de Nintendo en América Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y distribuyen estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press S.A.  
es una empresa de  
Grupo Amal Springer





CUANTO MÁS CAMINES CON ÉL, MUCHO MÁS AMIGOS OS HARÉIS.

## NUEVO POKÉMON PIKACHU™



Porque POKÉMON PIKACHU™ es, además de un podómetro que cuenta los pasos que das, un reloj con alarma y un minijuego. Ahora puedes perderte con Pikachu™, él nunca te abandonará.

**Nintendo®**

[pokemon.nintendo.es](http://pokemon.nintendo.es)

\*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.



# GAME BOY<sup>TM</sup> COLOR

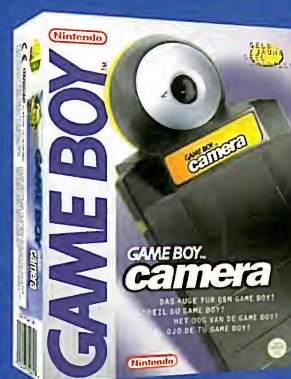
1x1=99

## MULTIPLICA TU DIVERSIÓN

Sácale todo el partido a tu Game Boy<sup>TM</sup> y Game Boy<sup>TM</sup>

Color con estos accesorios:

Light Max 2 con dos bombillas para iluminar tu pantalla en la oscuridad y una potente lupa que aumenta su tamaño.



Game Boy<sup>TM</sup> Camera te permite hacer las fotos más divertidas y disfrutar de cuatro juegos distintos.

Y el cable Game Link con el que, conectándote con un amigo, podrás atrapar los 150

POKéMON<sup>TM</sup> y disfrutar al máximo del modo para dos jugadores en super éxitos como Tetris, Super Mario Bros.,

F-1 World Grand Prix, Mario Golf y Star Wars Episode I Racer.



**Nintendo®**

[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)